

**PROCESOS DE COMUNICACIÓN QUE SE DAN EN JÓVENES EN  
VULNERABILIDAD SOCIAL DE LA FUNDACIÓN MARCELINO BOSCONIA A  
PARTIR DE LA REALIZACIÓN DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES.**

**MARÍA ALEJANDRA CEDIEL VARGAS  
DIANA FERNANDA LUGO GÓMEZ  
CARLOS FELIPE SAAVEDRA MARÍN**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL – PERIODISMO  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
PROGRAMA COMUNICACIÓN SOCIAL-PERIODISMO  
SANTIAGO DE CALI  
2014**

**PROCESOS DE COMUNICACIÓN QUE SE DAN EN JÓVENES EN  
VULNERABILIDAD SOCIAL DE LA FUNDACIÓN MARCELINO BOSCONIA A  
PARTIR DE LA REALIZACIÓN DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES.**

**MARÍA ALEJANDRA CEDIEL VARGAS  
DIANA FERNANDA LUGO GÓMEZ  
CARLOS FELIPE SAAVEDRA MARÍN**

**Proyecto de Grado para optar al título de  
Comunicador Social Periodista**

**Director  
JAIRO NORBERTO BENAVIDES  
Magister en Literaturas Colombiana y Latinoamericana**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL – PERIODISMO  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
PROGRAMA COMUNICACIÓN SOCIAL-PERIODISMO  
SANTIAGO DE CALI  
2014**

**Nota de aceptación**

**Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Comunicador Social y Periodista.**

**MARISOL GOMEZ**

---

**Jurado**

**LISANDRO PENAGOS**

---

**Jurado**

**Santiago de Cali, 11 de Julio de 2014**

## **AGRADECIMIENTOS**

Primero que todo, quiero darle las gracias infinitas a Dios por haberme brindado el regalo de la vida y darme toda la motivación y empeño para culminar esta etapa de mi vida, que es el inicio de un proyecto.

A mi pequeña, linda y especial familia, mi abuela que siempre ha estado dispuesta a regalarme su amor, tiempo y disposición para acompañarme durante estos veintitrés años de vida. A mi madre quien ha sido mi ejemplo a seguir, mi maestra y una guerrera que me ha enseñado el valor de las cosas y el ser de una persona correcta, quien nunca se ha rendido y día a día me ha demostrado todo su amor. Madre ¡Lo logramos, este triunfo también es tuyo!

A esta institución que se encarga de brindarle a sus alumnos, calidad de educación, contando con el mejor personal humano académico, las mejores instalaciones y el mejor servicio por parte de sus funcionarios. Hoy digo y reitero que tomé la mejor decisión al ingresar aquí.

A nuestro director de proyecto, el maestro Jairo Benavides, quien encaminó este trabajo de la mejor manera e hizo de este proceso una experiencia inolvidable, gracias por transmitirnos todos los conocimientos en el área y enseñarnos a trabajar con paciencia y perseverancia.

A mis compañeros de trabajo de grado, a mis amigos y amigas que me acompañaron a lo largo de este proceso, a mis maestros y a todos aquellos que han estado presentes en mi vida para enseñarme, acompañarme y transmitirme momentos y cosas especiales.

**María Alejandra Cediél Vargas**

Le agradezco primeramente a Dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de mayor dificultad, por darme la sabiduría para que fuera posible. A mi madre mi mayor motivación, mi ejemplo a seguir, que ha sabido formarme con buenos hábitos y valores para ser de mí una buena persona, por su apoyo incondicional a lo largo de mi carrera.

Gracias a mi director de tesis el profesor Jairo Norberto Benavidez por su inmenso apoyo, paciencia y dedicación, a mis compañeros de estudio durante el desarrollo de esta tesis.

**Diana Fernanda Lugo Gómez**

Los agradecimientos van fundamentalmente para mi familia, mis padres y mis hermanos, que han estado conmigo desde el primer proceso académico como lo fue mi etapa en el colegio. La universidad me permitió permearme de nuevas personas, compañeros y/o colegas y nuevos conocimientos.

Agradezco el apoyo que siempre recibí por parte de mis padres al momento de escoger una carrera profesional, hoy como comunicador social y periodista tengo muy claro la labor de nuestro trabajo en la sociedad. Somos actores supremamente influyentes en los comportamientos de la sociedad ya que los medios de comunicación tienen un poder en lo cultural y en el comportamiento social. Podría concluir que nuestra labor como periodistas es una de las más importantes a nivel terráqueo, debemos ser cada vez más responsables cuando escribimos una palabra, decimos un pensamiento o compartimos una opinión.

**Carlos Felipe Saavedra Marín**

## CONTENIDO

	pág.
RESUMEN .....	12
INTRODUCCIÓN .....	13
1. ANTECEDENTES .....	15
2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	19
2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	19
2.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	20
2.3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	20
3. JUSTIFICACIÓN.....	21
4. OBJETIVOS .....	22
4.1. OBJETIVO GENERAL .....	22
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	22
5. MARCOS DE REFERENCIA .....	24
5.1. MARCO TEÓRICO .....	24
5.2. MARCO CONCEPTUAL.....	41
5.2.1. Educomunicación.. .....	41

5.2.2. Vulnerabilidad. ....	42
5.3. MARCO CONTEXTUAL .....	43
5.3.2. Fundación Marcelino Bosconia. ....	43
5.3.2.1.Actividades lúdicas y artísticas.....	45
6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION .....	47
6.1. RESULTADOS DEL PROCESO .....	48
6.2. ETAPAS .....	48
7. CRONOGRAMA DE TALLERES CON LOS JÓVENES.....	55
8. CONCLUSIONES .....	61
9. RECOMENDACIONES .....	63
10. RECURSOS.....	65
10.1. RECURSOS MATERIALES .....	65
BIBLIOGRAFIA .....	67
ANEXOS.....	70



## **LISTA DE FIGURAS**

	<b>Pág.</b>
<b>Figura 1. Estructura teórica desarrollo del trabajo</b>	<b>23</b>
<b>Figura 2 Fotos grabación actividad etapa 4.</b>	<b>55</b>
<b>Figura 3. Construcción del Guion</b>	<b>56</b>
<b>Figura 4. Foto participación en la construcción material audiovisual</b>	<b>57</b>

## **LISTA DE CUADROS**

	<b>Pág.</b>
<b>Cuadro 1. Cronograma de Fechas</b>	<b>53</b>
<b>Cuadro 2. Cronograma de Trabajo</b>	<b>64</b>

## LISTA DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
<b>Anexo A. Bitácoras</b>	<b>68</b>
<b>Anexo B. Fotografías</b>	<b>82</b>

## RESUMEN

La investigación propone la realización de un producto audiovisual elaborado por una población juvenil en situación de vulnerabilidad, que desarrolla las capacidades para llevar a cabo un trabajo en equipo. Se promueve la participación directa de la comunidad, a través de unos talleres de tipo académico. A la vez se trabaja bajo un modelo creado por el equipo de investigadores, que inspira a trabajar innovando bajo las áreas de la Participación para la Investigación, herramientas tecnológicas y Educomunicación

El trabajo se enmarcó en la metodología de Investigación Acción Participativa. Se utilizaron técnicas para la recolección de información como la entrevista y la observación, con el fin de identificar, determinar y analizar los resultados del trabajo. De la misma manera, con este trabajo se buscó promover los procesos comunicativos de la comunidad en torno a una temática de interés por parte de la población.

Las herramientas tecnológicas juegan un rol importante en medio del trabajo, ya que estos inciden fuertemente en el interés de la población juvenil y los motivan a expresar sus emociones y sentimientos a través del lente.

**Palabras Claves:** Procesos de comunicación, Investigación acción participativa, producción audiovisual, jóvenes vulnerables.

## INTRODUCCIÓN

El presente documento expone el proceso y desarrollo de un trabajo de tipo comunitario, que busca intervenir de forma directa en una población altamente vulnerada socialmente y brindarle herramientas y conocimientos del campo de la comunicación, promoviendo como aspecto principal la participación de la comunidad y así lograr la elaboración en grupo de un video institucional que será el resultado de la perspectiva que tienen de sus vivencias en fusión también de lo que se les brindó durante los talleres teórico-prácticos.

El proyecto de investigación se llevó a cabo dentro de las instalaciones de la Fundación Juvenil Bosconia, Sede Marcelino Cali. La Fundación Servicio Juvenil viene trabajando en el país al servicio de los “niños de la calle” desde 1964, fue creada por el Padre Javier De Nicoló, sacerdote de la comunidad Salesiana y actualmente es dirigida por él, una institución con más de cuarenta años de historia y al servicio de jóvenes excluidos socialmente por desventajas económicas, sociales e intrafamiliares.

Partiendo de la demanda de los intereses de los jóvenes, se desarrollaron una serie de talleres en función a una temática poco abordada en sus mundos pero muy deseada por ellos: Lo audiovisual y la tecnología. Hoy día los jóvenes y hasta los niños son nativos digitales, crecen y conviven en medio de lo visual y lo virtual, es su medio natural de relacionarse. Por tanto, se aprovechó esta hipótesis para adaptar el tema impartiendo desde el objetivo de este proyecto de grado.

Se brindó un servicio totalmente social y comunitario para el desarrollo de la población, se trabajó en medio de una estructura innovadora que permitiera el cambio social en una comunidad sin posibilidad de acceder a productos y aparatos tecnológicos y audiovisuales. La metodología utilizada durante el trabajo realizado fue la IAP (Investigación Acción Participativa), la cual sería el puente de acceso para lograr cumplir los objetivos planteados dentro del grupo de trabajo y llegar a crear un cambio social en la comunidad, haciendo evolucionar sus conocimientos y creando ideas en mentes frescas y con fácil acatamiento de lo novedoso.

Esta propuesta se enfocó en lograr que el grupo de jóvenes adquiriera conocimiento en cuanto a lo que realización de producción audiovisual refiere, partiendo desde temas teóricos y finalizando con un trabajo práctico, al mismo tiempo aprovechando todas sus virtudes y habilidades que fueron evidentes

durante el proceso al observarlos trabajando en las áreas en las que la Fundación les inculca conocimiento (ebanistería, metalistería, cerámica y carpintería).

Cabe resaltar que el proyecto se desarrolla en el marco del ámbito audiovisual, obteniendo finalmente un producto de este tipo que es el resultado de la creatividad y pensamientos de los chicos. Los talleres brindados se dan en conjunto de la teoría de la Educomunicación y la Investigación Acción Participativa, las herramientas utilizadas para los talleres son las nuevas tecnologías, que se dan como productos para el aprendizaje y producción de sentido.

Un grupo de catorce jóvenes, en edades entre los quince y diecisiete años de edad, fueron el grupo de trabajo a lo largo del proyecto de investigación, durante los cursos se llevaron aparatos tecnológicos como celulares, cámaras digitales, computadores portátil entre otros que servirían como herramientas dinámicas para que entendieran de manera práctica lo que se les quería inculcar a partir de los talleres.

Las expectativas que se tuvieron para este trabajo, fueron favorablemente desarrolladas, la principal fue en primera instancia la recepción positiva por parte de los jóvenes con los talleres y la temática abordada, a pesar de ser una materia de total interés para ellos, lo más difícil era saberles llegar y crear un ambiente armonioso y didáctico, y la segunda fue que se pudiera llevar a cabo un trabajo de campo práctico que consistió en la elaboración de un video audiovisual donde aplicarían todas las etapas aprendidas durante las clases.

Indiscutiblemente un trabajo de este tipo trae consigo amenazas y dificultades que se ven reflejadas al momento de estudiar y observar la población antes de iniciar con lo planteado, al ser jóvenes vulnerados y excluidos por la sociedad, al no convivir con sus familias, no contar con un hogar o el acompañamientos de sus padres en una etapa difícil como lo es la adolescencia, los convierte en personas con comportamientos fuertes, rebeldes y en algunos casos violentos.

El video institucional “Marcelino Bosconia” como lo denominaron sus creadores, fue el producto final obtenido, después de un largo proceso con los jóvenes Bosconios, tomaron formalmente sus roles y se encargaron de idear, planificar, crear y desarrollar el material audiovisual. Evidentemente reconocieron los temas enseñados, las prácticas brindadas y la transmisión de conocimientos continuos dadas por tres estudiantes de Comunicación Social – Periodismo de la Universidad Autónoma de Occidente.

## 1. ANTECEDENTES

Con el grupo de jóvenes Bosconienses, se lleva a cabo un proceso evolutivo y de cambio que promueve la participación y la labor en equipo, dentro de este marco se les ha capacitado en el desarrollo de habilidades artísticas mediante una gestión educocomunicativa que se basa en lo teórico – práctico, a través de actividades en forma de talleres, para la asimilación de roles, ejercicios de apropiación del campo audiovisual y capacidades culturales.

Anterior a ello, para el año 2005, es llevado a cabo en Chile un proyecto de Investigación – Acción Participativa de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo y el consejo de Investigaciones de la Universidad Nacional de Tucumán: *“Alternativas tecnológicas para el Mejoramiento del Hábitat Popular e Inserción de la Tecnología en el Desarrollo Social Comunitario”*.<sup>1</sup>

El proyecto se basó en tres áreas temáticas interrelacionadas entre sí, primero la Organización Comunitaria, El ambiente y la Tecnología Constructiva. Dentro de este proyecto se llevó a cabo una estructura que inicia como la elaboración de un mapa conceptual, identificando primeramente el concepto de hábitat popular como: *“el contexto donde la pobreza y la exclusión son el primer condicionante del espacio humano, no sólo desde un punto de vista cuantitativo sino también cualitativo”*<sup>2</sup>, posterior a eso, el concepto Autogestión juega a su vez un rol importante, definiéndose como “el más alto grado de participación”, en donde cada uno interviene directamente en la toma de decisiones conforme con los lineamientos generales establecidos conjuntamente entre todas las personas involucradas, finalmente aparece el concepto Rol del técnico en los procesos de desarrollo, dentro del cual el profesional se debe asumir como una persona profesional, responsable y comprometida socialmente, a ayudar a las personas a solucionar la mayoría de sus problemas básicos con vista a mejorar evolutivamente.

Este proyecto se produce a través de talleres como una forma de capacitación, para que esto fuera posible siempre fue necesaria la Participación Activa y la Valoración por parte de todos los actores intervinientes, por medio de la

---

<sup>1</sup>“Alternativas tecnológicas para el Mejoramiento del Hábitat Popular e Inserción de la Tecnología en el Desarrollo Social Comunitario” es un proyecto desarrollado en la Universidad de Tucumán Chile, realizado con y para la comunidad Tucumanense, con el objetivo de crear convergencia entre el concepto hábitat-organización y aprendizaje [En línea][consultado junio de 2013]disponible en Internet: <http://revistainvi.uchile.cl/index.php/INVI/article/view/321>

<sup>2</sup> Ibid. Disponible en internet:<http://revistainvi.uchile.cl/index.php/INVI/article/view/321>

capacitación se orientó a los habitantes de la comunidad a ser protagonistas del trabajo desarrollado.

Finalmente por medio de estos talleres y actividades barriales, que promovían la participación, el reconocimiento de las capacidades propias, el trabajo en equipo, el autoconocimiento, transferir conocimientos sobre tecnologías, desarrollar experiencias de trabajo y crear convergencia entre los términos: “hábitat”, “organización” y “aprendizaje”, se crearon dinámicas que hicieron que la comunidad estableciera su propia estructura barrial y un mejoramiento en el ámbito de la construcción.

La Investigación Acción Participativa fue la metodología mediante la cual este proyecto se llevó a cabo, los talleres permiten abordar y desarrollar sus necesidades, facilitar un adecuado conocimiento, reconocimiento y comprensión de su realidad.

Se encuentran además proyectos de intervención en las comunidades, en los cuales se han capacitado poblaciones infantiles con un alto grado de vulneración; un caso peculiar se da en el año 2005, cuando se llevó a cabo en la ciudad de Cali, en el barrio Siloé un proyecto desarrollado por parte del club de fotografía “Ojo Rojo”<sup>3</sup>. El objetivo era hacer una investigación a partir de la realización de un taller de formación a un grupo de 30 niños de quinto grado de primaria, con el fin de acercarlos a la imagen fotográfica y literaria para que logren descubrir nuevas formas de ver lo cotidiano, haciendo una memoria de sus vidas y su entorno familiar barrial, este proyecto tuvo una duración de seis meses.

Quizás ningún arte como la fotografía consigue escenificar de una manera tan firme la mirada del que registra y el halo fantasmal de lo registrado. El dedo oportunista que hace clic y el ojo que tantea luces y sombras inventan, dedo y ojo, la poética del instante. Y en él, en el instante, el fotógrafo despliega tanto de sí como del objeto que registra. Entonces la fotografía deviene huella doble: la de la presa y el cazador, la del verdugo y la víctima, la del papel y el escriba, la del mapa y el viaje”<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Después de una serie de talleres de fotografía, programados por la Alianza Francesa de Cali entre 1998 y el año 2001, un grupo de estudiantes de la Universidad del Valle y varios fotógrafos profesionales de la ciudad de Cali, tratan de continuar explorando las inquietudes surgidas durante estos talleres y para ellos organizan el club de Fotografía “Ojo Rojo”. [en línea][consultado abril 14 2014]Disponible en internet: <http://silove.univalle.edu.co/ojorojo.html>

<sup>4</sup> Prólogo del Libro “Silo-ve, un niño Imágenes de una cotidianidad “Fotos del laberinto [ en línea][consultado 14 de abril de 2014]disponible en internet: <http://silove.univalle.edu.co/documentos/dellaberinto.pdf>



Posibilitar una experiencia pedagógica a través de la realización de imágenes fotográficas documentales que apunta a potencializar las posibilidades expresivas del ojo como sentido y presentar esta experiencia como comunidad educativa como una alternativa para reivindicar el lugar de la imagen tan menospreciada en nuestra educación pública, eran las miras que tenía a realizar Ojo Rojo Club.

El nacimiento del proyecto surge a través de la necesidad de implementar la imagen como instrumento académico. *“En las aulas de clase, trabajar con la imagen audiovisual o cámaras fotográficas es un trabajo no considerado para los docentes. Somos consumidores de imágenes pero no autores”*<sup>5</sup>. Además de incentivar a la población a la valoración de la fotografía como un instrumento de expresión.

Durante el trabajo se evidenció el aprovechamiento de cada uno de los jóvenes para captar cada espacio y cada momento del que hacían parte ellos y sus familias. Una vez terminaban de captar sus momentos, se generaba un espacio de indagación sobre la imagen tomada por él mismo, el niño debía comentarla y verbalizarla. Después de ese primer acercamiento, dirían en sus palabras algo que los inquieta y atrae para que consecutivamente fotografíe este motivo. Son dos caminos inversos, de la imagen a la escritura, y de la escritura a la imagen.

En este mismo orden de procesos sociales contruidos con la comunidad y especialmente con grupos juveniles, para el año 2008, en la ciudad de Pereira, se lleva a cabo un trabajo elaborado por estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional sobre el uso de las TICS en la educación. El presente trabajo habla sobre las bondades que le aporta la tecnología a las metodologías académicas llevadas a cabo en las aulas de clase<sup>6</sup>.

Precisamente se trabaja en el colegio mixto San Joaquín, institución de carácter público, ubicado en la vereda que lleva su mismo nombre sobre la vía Altagracia y el colegio Calazans de carácter privado.

---

<sup>5</sup> Ibíd. disponible en Internet: <http://silove.univalle.edu.co/ojorojo.html>

<sup>6</sup> CLAVIJO, Jhon Anderson. LA EDUCOMUNICACIÓN EN LA LOCALIDAD DE PEREIRA.[ en línea][consultado 15 de abril de 2014]disponible en internet: <http://educomunicacinencolombia.blogspot.com/2011/05/la-educomunicacion-en-la-localidad-de.html>

Según como lo anota el autor, se concluye que el termino TICS es reconocido por el cuerpo docente de ambas instituciones, pero es evidente que el cuerpo docente de la entidad pública no se acerca tanto a este ámbito, sin embargo algunos profesores, en su mayoría jóvenes conocen y comprenden el tema y tratan de implementar el uso de los medios con los que se cuenta en la institución, con el fin de orientarlos e involucrarlos en el aprendizaje significativo mediante el uso de las nuevas herramientas.

Por otro lado en cambio, el cuerpo académico del colegio privado, demuestra mayor uso de estas herramientas, mucho más actualización y capacitación de temas innovadores y se los transmiten a sus alumnos, además la institución cuenta con una serie de recursos y aparatos que promueven la interacción de sus estudiantes.

Es evidente entonces, que las diferencias son claramente notables, para poca fortuna los estudiantes de colegios del Estado no cuentan con las mismas condiciones y oportunidades en las instalaciones, además el cuerpo docente no ve el uso de estas herramientas como algo positivo, si no por el contrario la pérdida de tradición y vanguardismo.

Dagoberto Muñoz, indica que todos los docentes comparten que el conocimiento, aplicación y uso de las nuevas tecnologías se ha convertido en una obligación, en el mundo actual, el sistema y el alumno mismo exigen al profesor ser competente en este campo, exige el uso de las nuevas tecnologías dentro y fuera del salón de clase.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Ibid.

## **2. PROBLEMA DE INVESTIGACION**

### **2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La Fundación al Servicio Juvenil Marcelino Bosconia es una organización que cuenta con una serie de talleres de tipo manual y artístico dirigido a sus internos, entre ellos jóvenes dispuestos al aprendizaje de nuevas técnicas, especialmente a aquellas de tipo innovador y tecnológico, diferentes a las que están acostumbrados, que suelen ser monótonas y antiguas.

Resultaría pertinente entonces implementar desde la comunicación, un proyecto que promueva la participación de estos agentes internos, llevándolos a que realicen un video institucional, buscando entonces que la interacción y el emprendimiento de estos jóvenes se convirtiera en un puente para fortalecer sus espacios y procesos comunicativos.

De esta manera los jóvenes vinculados en el proyecto, se convierten en puentes humanos creadores y directores de sus propias expresiones plasmadas por medio de una herramienta digital llamada cámara de video. Se busca entonces focalizar el trabajo con estos jóvenes, para así apoyar y promover el ejercicio de la comunicación con miras a su comunidad, desde el aprovechamiento de los saberes transmitidos, las formas de comportamiento y organización de la institución, teniendo en cuenta que han desarrollado algunos procesos de pasantías con investigadores de la Universidad Autónoma de Occidente que les han permitido establecer vínculos entre la comunidad.

Entonces al trabajar desde esta perspectiva, se establece un proceso participativo conducido también a fortalecer los niveles de pertenencia de los jóvenes internos por la Fundación Marcelino Bosconia, creando un producto visual que los identifique como pertenecientes a la institución por la cual sienten cariño y aprecio.

Es por esto, que al observar y analizar la sustanciosa capacidad de trabajo que desarrollan los internos y por otro lado, al no haber desarrollado procesos de este tipo, elaborados por ellos mismos, se buscó que fuera posible este proceso.

## **2.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo promover los procesos de comunicación que se dan en jóvenes en vulnerabilidad social de la Fundación Marcelino Bosconia a partir de la realización de un producto audiovisual?

## **2.3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA**

- Cómo fortalecer los niveles de pertenencia de los jóvenes de la Fundación Marcelino Bosconia?
- ¿Cómo favorece la comunicación la interacción comunicativa entre los diferentes agentes de la Fundación Marcelino Bosconia?
- ¿Qué herramientas tecnológicas son las más apropiadas para la realización de un video institucional?

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. OBJETIVO GENERAL**

Promover los procesos de comunicación que se dan en jóvenes en vulnerabilidad social de la Fundación Marcelino Bosconia a partir de la realización de un producto audiovisual.

#### **3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Crear espacios de interacción destinados a jóvenes vulnerables y vulnerados de la Fundación Marcelino Bosconia.
- Fortalecer vínculos comunitarios a través de talleres de tipo dinámico e innovador dirigidos a los internos de la Fundación Marcelino.
- Realizar un producto de tipo audiovisual para fortalecer los procesos comunicativos entre los internos de la Fundación Marcelino Bosconia.

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

La Fundación Bosconia, al servicio de la población juvenil, es una organización que cuenta con un grupo de jóvenes internos dispuestos siempre al cambio y al aprendizaje en las diferentes áreas que plantea la institución. Resultaría pertinente entonces crear un proceso de formación, enmarcado dentro de los puntos de partida de la Investigación Acción Participativa.

Debido a la gran cantidad de trabajos de tipo social que se han realizado en el Valle del Cauca, se pensó en la necesidad de implementar un proyecto que evolucione en el ámbito comunitario con jóvenes. Se observó que dentro de los trabajos realizados con enfoque en IAP (Investigación Acción Participativa) se encuentra los de tipo agrícola, educativos o de creación de saberes, más no uno que busque la combinación en comunicación de tipo tecnológico y audiovisual con poblaciones jóvenes.

Por otro lado, se evidencia la existencia de un vacío en el ámbito de las instituciones educativas públicas y en las Fundaciones: la falta del uso de las tecnologías de la información en estos espacios.

Lo que se busca dentro de este proyecto es trascender más allá de lo convencional, implementar una fusión de todos estos temas, que darán como resultado un proyecto dirigido a una población vulnerable que sufre problemas de exclusión, quienes no tienen acceso a herramientas tecnológicas por causas de recursos financieros. Las tecnologías de la información juegan un rol sumamente importante dentro del cuerpo del proyecto investigativo, pues con estas herramientas se quiere llevar a cabo un trabajo diferente e innovador.

Por lo tanto, siendo catorce (14) jóvenes, canales humanos creadores de sentido dentro de su comunidad, cuyo rango de edades se encuentran entre los 14 y 17 años, con diversos niveles de escolaridad y quienes se encuentran dentro de la Fundación Marcelino Boconia por diferentes causas, se presentó como una valiosa oportunidad de trabajo desde la investigación, enfocar este proyecto con esta población. Además teniendo en cuenta que no han desarrollado procesos o actividades de tipo audiovisual o tecnológico, que les permitan explotar todo su talento y establecer vínculos dentro de su comunidad.

De esta manera, se plantea a la vez crear un proceso socio cultural, dentro del cual se incentivan formas de participación con los jóvenes actores del cambio, teniendo en cuenta siempre la esencia cultural de la comunidad y así lograr un resultado acorde con lo planteado, en efecto se obtiene una actividad barrial, que se llevará a cabo como la elaboración, producción y desarrollo de un video institucional. Dicho producto hará parte de la imagen corporativa de Marcelino Pan y Vino, esto se dio en acuerdo con los directivos de la institución, quienes indicaron que hacía falta un documento en video que evidenciara lo que es la Fundación.

## 5. MARCOS DE REFERENCIA

### 5.1. MARCO TEÓRICO

***“El fin de estos proyectos es producir tecnologías apropiadas con la participación”***  
***María Cristina Salazar***

A lo largo de esta etapa del proyecto, se verá reflejado el porque la importancia de la participación de la comunidad en los trabajos sociales. Básicamente se busca trabajar dentro de una comunidad poco visibilizada y altamente vulnerada. Es un proceso en el cual las nuevas tecnologías cumplen un rol importante, pues se usan como vehículo mediático, a través del cual se construye una trama de sentidos procesados por actores sociales que manifiestan sus sentimientos a través de una cámara fotográfica.

Ingresar a un sector opacado y con historias dramáticas contadas por sus propios habitantes es labor ardua, de manera que se utiliza la Educomunicación como arma de enseñanza, un instrumento para el cambio social, mediante el cual se utiliza la comunicación como sinónimo de diálogo, tal cual como lo indica Freire a lo largo de esta etapa teórica.

De manera que al lograrse este tipo de fusión, entre lo participativo, lo evolutivo, lo tecnológico en el campo audiovisual con comunidades juveniles, dispuestas al cambio, se descubre la importancia de crear un trabajo basado en el aprendizaje para aplicar los conocimientos de un grupo de jóvenes investigadores, que fomentan la unión y el desarrollo de una organización.

En la figura siguiente se puede ver la estructura teórica que se utilizó para el desarrollo del trabajo; básicamente muestra la integración de los conceptos de Investigación Acción Participativa, Nuevas tecnologías y la educomunicación en el proceso de producción audiovisual en jóvenes con vulnerabilidad que forman parte de la institución Fundación Marcelino Bosconia.



**Figura 1. Estructura teórica desarrollo del trabajo**



Acorde con lo propuesto, Maria Cristina Salazar, socióloga bogotana dice que se ha comprobado la eficacia de la investigación-acción participativa en distintas áreas, tanto dentro de las instituciones estatales como en las no gubernamentales. Por ello se considera que todo estímulo a este tipo de trabajos es bienvenido<sup>8</sup>. De manera que las dinámicas de procesos sociales que promuevan la participación por parte de las comunidades es importante, sin resaltar que las realice una entidad formal o grupos estudiantiles con miras a ampliar la visión de personas en situación vulnerable y poco visibles en la sociedad.

La Investigación Acción Participativa opta por trabajar entre los pobres que por definición sufren la opresión y carecen de poder, pero el fin no es solo aliviar o eliminar su pobreza mientras se mantienen dependientes y sin poder. Su finalidad consiste tanto en apoyar al oprimido para que sea autónomo, confié en sí mismo, crea en su propia capacidad y llegue a la autodeterminación, como en apoyarlo para que llegue a ser autosuficiente<sup>9</sup>.

Como se deduce fácilmente de lo anterior, la IAP es un trabajo profundamente educativo<sup>10</sup>. Por esta razón al lograrse implementar talleres de tipo educativo,

<sup>8</sup>SALAZAR, Maria Cristina. La investigación Acción Participativa. Inicios y desarrollos. Universidad Nacional de Colombia, Santa Fe de Bogotá; 1992. Página 11.

<sup>9</sup>PARK, Peter. Qué es la Investigación-acción participativa perspectivas teóricas y metodológica. 1989. Pág. 189

<sup>10</sup>Ibíd. Pág. 140

involucrando temas académicos de tipo audiovisual con personas en situación de vulnerabilidad social, se descubre la importancia de aplicarse esta teoría para trabajos comunitarios.

La IAP ha destacado que trabajando y aprendiendo en acciones de tipo colectivo se logra una mejor posibilidad de transformación de una determinada situación. Permite el desarrollo de un pensamiento creativo mediante el aprender haciendo, con la utilización de técnicas pedagógicas diversas, permite el paso de una educación dirigida por el maestro a un enfoque centrado en el alumno o de una transmisión de conocimientos por parte de “expertos”<sup>11</sup>. Lo anterior denota la importancia que se da trabajando en grupos colectivos, se trata de formar grupos para perseguir un mismo fin: divulgar conocimiento, brindar apoyo por medio de diversas acciones.

Acercarse a las bases populares ha sido uno de los propósitos de la izquierda política y de sus grupos competidores en todas partes. Pero no siempre se ha actuado con sabiduría y prudencia en esta búsqueda. Conviene tomar en cuenta las experiencias habidas al respecto, pues de allí pueden derivarse formas adecuadas de incorporación del conocimiento del pueblo a la corriente científica y cultural general con efectos radicales, y viceversa.

El proceso de investigación comienza con un problema, las situaciones en que ha sido utilizada la IAP incluyen ejemplos como: *“Esfuerzo de mujeres para liberarse de la explotación económica”*. En estos casos el sentido del problema surge de la gente afectada por él y cuyo interés exige una solución. El problema es social por naturaleza. El investigador por supuesto debe compartir el sentido del problema con la gente con la cual trabaja. Un investigador o un equipo de investigadores que trabajan con el interventor, ingresan a la comunidad para estimular el interés de la comunidad en cuanto a participar en la actividad investigativa y la participación de la gente así mismo la formulación del problema, el teatro popular, que se introduce con el fin de estimular la participación en esta etapa, otros medios audiovisuales cumplen funciones similares, los videos sobre eventos críticos de la comunidad, las fotografías mostrando la vida de la comunidad, dibujos que muestren momentos de relaciones opresivas cantos y cuentos que expresan dolor, sufrimiento y resistencia<sup>12</sup>.

Martha Alcocer cita la definición de Vio Grossi de Investigación Acción Participativa, donde él dice que es: “enfoque mediante el cual se pretende la

---

<sup>11</sup>SALAZAR, Maria Cristina.Op.cit. Página 11.

<sup>12</sup>PARK, Peter.Op.cit. Pág. 155

plena participación de la comunidad en el análisis de su propia realidad, con objeto de promover la transformación social para beneficio de los participantes de la investigación a nivel de la comunidad. Es una actividad educativa, de investigación, y de acción social”.<sup>13</sup>

Alcocer plantea también que las organizaciones se evitarían muchos problemas si hicieran de la IAP parte de su trabajo cotidiano pues esta permite tener mayor claridad y precisión en el conocimiento de sus problemas; menor margen de error al actuar para transformar su realidad; mejor eficacia al llevar a cabo estas acciones; aprendizaje de técnicas y estrategias; además de aprendizaje de una forma más objetiva y democrática para percibir el entorno<sup>14</sup>.

Aplicando los conceptos de IAP planteados por Borda y Alcocer con respecto a la IAP en esta investigación y el proceso, se puede decir que los jóvenes en condición de vulnerabilidad social de la sede Marcelino de la Fundación Juvenil Bosconia, son quienes recibirán los talleres, y siguiendo otros ejemplos de intervención a partir de la educación audiovisual, se busca promover la participación y generación de sentido durante el desarrollo de los talleres en la elaboración del producto audiovisual.

Los grupos activos deben estar inmersos para que en ellos se pueda generar una nueva cultura educativa en la que puedan participar activamente, es importante contar con la organización y cooperación para propiciar los espacios de integración entre ellos, así mismo cada habitante debe ser consciente de la problemática que le afecta a él y a su comunidad. El teatro popular es una fase muy válida para tener en cuenta al llevarse a cabo un proyecto de tipo audiovisual con la población a tratar, pues es una técnica dinámica y poco utilizada dentro de las Fundaciones Juveniles, creando impacto e innovación, el uso de herramientas tecnológicas causa aún más atracción en la población joven, al ser el público que más las utiliza.

El uso de las tecnologías cumple entonces, un papel importante en el proceso, en los años noventa no era una herramienta de trabajo educativo ni mucho menos, simplemente era concebida como un instrumento para facilitar la vida de los seres humanos. Los maestros de las escuelas de ese periodo no se les pasaba por la cabeza la innovación de sus discursos por medio de la tecnología, no solo en

---

<sup>13</sup>ALCOCER, Martha. Investigación Acción participativa. En, Técnicas de Investigación en sociedad, cultura y comunicación. Addison Wesley Longman. Primera Edición, 1998. Pág. 437

<sup>14</sup> Ibid. Pág. 439

países del tercer mundo sino también en países de Norteamérica y Europa<sup>15</sup>. Según dice Holt uno de los autores citados en *“Nuevas tecnologías aplicadas a la educación superior”* del educador Jean Michel Chaupart, en los últimos años del siglo XX las herramientas utilizadas por los profesores eran las mismas del comienzo del siglo, además de ver a los estudiantes en posición pasiva y una mínima interacción entre las dos partes.

Como ya es sabido, la tecnología se ha penetrado cada vez más en los distintos campos de la vida. Hoy por hoy la tecnología ofrece conexión inmediata con casi cualquier punto geográfico del planeta. Todo esto ha ocurrido gracias a la implementación de equipos tecnológicos. Es muy importante entonces resaltar, que el trabajo que se realice en la comunidad contará también con el uso de herramientas tecnológicas, como la cámara digital, doméstica y de cine, la internet y el celular para que sean ellos quienes trabajen y expresen sus ideas por medio de estos productos.

Además los jóvenes nacidos a finales del siglo pasado y los del siglo XXI (generación Y y Z) vienen incorporados con la necesidad de usar en sus actividades la tecnología.

La educación está fundamentada en un canal de ida y vuelta entre los intérpretes, y la tecnología ha permitido que cada ser humano se alimente constantemente de nueva información y conocimiento, el cual puede ser compartido y experimentado por los demás actores en un campo educativo. Las telecomunicaciones y la tecnología son ahora una herramienta fundamental para desarrollar, interactuar conocimientos entre varios humanos de distintas zonas o culturas del planeta.

Las nuevas tecnologías se ven también reflejadas en la evolución de instrumentos para recrear o representar nuevos mundos, como lo son las cámaras de fotografía y video, que permite al creador o creadores del contenido audiovisual impactar sobre la sociedad. Los jóvenes de la Fundación Marcelino-Bosconia, como la gran mayoría de la generación (Y)\* son apasionados por las tecnologías, al ver los equipos de grabación fue notable la atención y el deseo de trabajar con estas nuevas tecnologías. Esta fue una de las maneras de ir acercándose a los jóvenes, además ellos se veían reflejados en el grupo de investigadores porque son contemporáneos.

---

<sup>15</sup> CHAUPART, Jean Michel. “nuevas tecnologías aplicadas a la educación superior”. Pág 45.

\* Personas nacidas en Colombia del 1980 a 1995

El análisis realizado en el año 2006 por Alejandro Barranquero cuenta que en la actualidad aún los medios de comunicación están polarizados por intereses económicos, aumentando los desfases comunicacionales entre las diferentes naciones y grupos humanos.

Es necesario ayudar al cambio y desarrollo social para así brindar la posibilidad de un cambio grupal y entender el poder de los canales de comunicación tecnológicos.

“El desarrollo es según Barranquero: “hoy el desarrollo se entiende como un proceso de cambios cualitativos y cuantitativos experimentados por un grupo humano, conducentes a su bienestar personal y social en diferentes órdenes: político, económico y cultural, etc.”<sup>16</sup>

Dentro del proyecto de grado se observa la diferenciación clara que hace Barranquero entre información y comunicación. La información es simplemente un acto o un canal unidireccional transmitiendo ideas, emociones, etc. La comunicación es un canal de doble vía, en el que es posible que los dos polos interaccionen. Las clases implementadas para los jóvenes eran fundamentadas y atrapadas por el concepto de comunicación, constantemente habían preguntas de lado y lado y siempre hubo un grupo de trabajo en constante retroalimentación. En otras palabras de otro autor revolucionario de la nueva educomunicación latinoamericana como lo es Freire, lo explica en palabras más sencillas: “la comunicación vendría a ser sinónimo de diálogo”.

Antes del desarrollo tecnológico que impactó en los distintos sectores del desarrollo humano, el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo eran las tres grandes teorías de aprendizaje utilizadas usualmente en la creación de ambientes instruccionales.

Vaill enfatiza que “el aprendizaje debe constituir una forma de ser –un conjunto permanente de actitudes y acciones que los individuos y grupos emplean para tratar de mantenerse al corriente de eventos sorpresivos, novedosos, caóticos, inevitables, recurrentes...” (1996, p.42). Como podemos ver la vida diaria de los

---

<sup>16</sup> BARRANQUERO, Alejandro. Texto Concepto, Instrumentos y desafíos de la educomunicación para el cambio social. Investigaciones *Research*. En Revista Científica de Comunicación y Educación.No, 29 de 2007

seres humanos en las ciudades está rodeada de tecnología, hoy por hoy es una herramienta fundamental para las comunicaciones entre las distintas regiones del planeta y mucho más. Por eso hace dos décadas aproximadamente se vino buscando y apropiando una teoría que se complementara con los usos habituales de esta era de la humanidad, por eso nació el Conectivismo.

“Uno de los factores más persuasivos es la reducción de la vida media del conocimiento. La “vida media del conocimiento” es el lapso que transcurre entre el momento en el que el conocimiento es adquirido y el momento en el que se vuelve obsoleto. La mitad de lo que es conocido hoy no era conocido hace 10 años. La cantidad de conocimiento en el mundo se ha duplicado en los últimos 10 años y se duplica cada 18 meses de acuerdo con la Sociedad Americana de Entrenamiento y Documentación”<sup>17</sup> (ASTD). Definitivamente la tecnología con el desarrollo de la Internet ha permitido que los tiempos de aprendizaje se encojan enormemente. Hoy en día se pueden visitar bibliotecas de todo el mundo con tan solo dar un *click* en una pantalla de cualquier Smartphone\* inteligente. Además lograr interactuar con distintos seres humanos ubicados en otros contextos de manera inmediata y agrupada, hoy por hoy las aulas se están convirtiendo en espacios virtuales.

En la actualidad cualquier ser humano está al alcance de poder aprender lo que desee gracias al desarrollo tecnológico vigente, por eso dice George Siemens<sup>18</sup>, El aprendizaje informal es un aspecto significativo de nuestra experiencia de aprendizaje. La educación formal ya no constituye la mayor parte de nuestro aprendizaje. El aprendizaje ocurre ahora en una variedad de formas – a través de comunidades de práctica, redes personales, y a través de la realización de tareas laborales.

Es claro que el desarrollo tecnológico ha sido mucho más acatado, entendido y desarrollado por las nuevas generaciones (Y, Z). Los jóvenes y chicos desde tempranas edades ya tienen amplio conocimiento de los electrodomésticos y aparatos tecnológicos, además son de su interés absoluto solo por el simple hecho de haber nacido rodeado de una sociedad que cada vez más depende de la tecnología. Por eso la teoría del Conectivismo se está convirtiendo en una herramienta básica para el aprendizaje de las nuevas generaciones y por qué también de las más adultas.

---

<sup>17</sup> LEAL, Diego. Documento de Investigación: Conectivismo, una teoría del aprendizaje, para la era digital.2010

\* Electrodoméstico de alta tecnología, con acceso a la web

<sup>18</sup> LEAL, Diego.Op.cit

En el proceso de las clases audiovisuales que se le dio a los jóvenes previamente al desarrollo de la producción, se utilizaron varios elementos tecnológicos para explotar y utilizar la teoría del Conectivismo; principalmente se hizo uso del Video Bean\* para ilustrarles distintos productos audiovisuales, además para que ellos desarrollaran el instinto creativo inspirándose en las proyecciones mostradas. Obviamente cabe aclarar que las imágenes proyectadas se generan desde un computador con acceso a la web, que es otro elemento tecnológico utilizado a diario en distintos procesos educativos y de aprendizaje a nivel global, a la misma vez los jóvenes también interactuaron con celulares *android* que son productos generalmente reconocidos y deseados por estas poblaciones vulnerables.

Recalcamos de nuevo como lo mencionamos anteriormente que los chicos al ser generaciones Y y Z son atraídos fácilmente por el Conectivismo, gracias a los equipos tecnológicos que se les ofreció en el desarrollo de la pre producción, la producción y la pos producción.

El contexto social a través de los años paso a ser un contexto tecnológico, formando una comunidad virtual donde cada individuo, se comparte todo tipo de información en forma directa o indirecta sin necesidad de conocerse o verse personalmente. “En la comunidad presente los jóvenes de la Fundación Marcelino, están viéndose en la abnegación de las tecnologías a favor de la comunicación de información. Al mismo tiempo que crece el número de ciudadanos digitales en el entorno social local, resalta la importancia del aprendizaje de las tecnologías digitales incorporado a una comunidad innata por medio de la alfabetización para un alcance e incorporación social, impulsando la autovaloración y mermando de brecha digital”.<sup>19</sup>

Con la realización del proyecto se efectúa la aplicación de la comunicación en la sociedad destacando que utilizan, y por extensión todas las herramientas 2.0, con una triple intención: escuchar, conversar e influir. Esa es la nueva filosofía de la relación con el usuario, una filosofía que las unidades de información también han de aplicar. Se ha de pasar de la comunicación hacia los usuarios a una conversación con ellos.<sup>20</sup>

En los jóvenes de la Fundación Bosconia, se hace énfasis de las implicaciones culturales y sociales de las principales tecnologías, comunicación social y las redes de información dentro de un contexto económico y social de la situación

---

\* Aparato tecnológico que proyecta imágenes a color sobre una pared blanca.

<sup>19</sup> FUMERO, Antonio, ROCA, Genis. Redes Web 2.Introducción, Fundación Orange.2007 pág. 10.

<sup>20</sup>Ibíd., Pag 43.

actual. Partiendo de la evolución de la tecnología y nuevas formas de obtener información. Esto facilita en la manera de enviar y recibir información a través de redes sociales, blogs, aplicaciones y nuevas comunidades sociales. La web 2.0 brinda facilidades a los participantes por medio de interfaces ágiles y fáciles de utilizar, con las tecnologías digitales se permite que sea eficaz la interacción entre los realizadores de la misma y aquellos a quienes va dirigida.<sup>21</sup>

Para ser más claros, hoy por hoy se establece la necesidad de dejar de concebir la *tecnología* y la *sociedad* como dos esferas independientes, dado que la relación que se da entre ambas es de “co-construcción”<sup>22</sup>. Es preciso decir entonces, que la tecnología se cataloga en una dimensión totalmente humana “las sociedades están tecnológicamente configuradas, exactamente en el mismo momento y nivel en que las tecnologías son socialmente construidas y puestas en uso”<sup>23</sup>. Son entonces, dos factores que se relacionan al momento de la creación de artefactos o dispositivos tecnológicos, teniendo en cuenta por ejemplo, el impacto social que tendría en dicha comunidad.

El texto “La prensa y su público”, refiere como un artefacto tecnológico llega a ser lo que es, incorporando la relevancia del significado social que se le atribuye, muchas veces diferente al que se le ha otorgado en su origen. Caso similar se dio durante el proyecto llevado a cabo en Marcelino, quizás los teléfonos móviles de última tecnología como los *Android* o *Apple* a los cuales tuvieron acceso, muy por encima de todas las funciones con las que vienen incorporadas, se les dio un uso distinto al que se esperaba por los jóvenes, ya que utilizaron cada uno de estos aparatos como un medio para plasmar y resaltar cada lugar o transmitir un sentimiento de acuerdo con sus vivencias y formas de concebir la tecnología. Evidentemente el uso de estas herramientas fue supervalorado por cada uno de estos jóvenes.

Biz Stone, uno de los creadores de twitter, advirtió en este sentido, por ejemplo, cómo los usuarios de esta red social han moldeado su función y significado con el uso<sup>24</sup>. Un ejemplo claro se puede dar si se piensa en la prensa, que pasó de ser un medio escrito a un producto totalmente tecnológico, su “puesta en pantalla” ha dado un cambio radical en el ámbito social.

---

<sup>21</sup> LEAL, FOSECA, DIEGO, web social, Pensar en Redes Sociales. Pág. 44.

<sup>22</sup> RAIMONDO ANSELMINO. Natalia La prensa Online y su público. Un estudio de los espacios de intervención y participación del lector en Clarín y la nación. Universidad Abierta Iberoamericana, Colección de investigación. Buenos Aires: 2012

<sup>23</sup> Ibíd.

<sup>24</sup> Clarin.Com. Para el creador de Twitter, "la gente transformó la red con el uso".[en línea][consultado 10 de abril de 2014]Disponible en internet:<http://edant.clarin.com/diario/2009/07/06/sociedad/s-01953437.htm>



“La innovación en los medios de comunicación se desarrolla a través de las mutaciones interrelacionadas de elementos de tecnología, comunicaciones y organización. (...) existencia de una ecología profunda que vincula la tecnología, las comunicaciones y la organización. Un nuevo medio emerge de cambios en esa ecología”<sup>25</sup>.

Es precisamente lo que se busca llevar a cabo en Bosconia, innovar no solo desde un punto de vista tecnológico, si no a partir de la fusión de algo no implementado en un espacio poco visibilizado y no empapado de medios tecnológicos. Personas deseosas de interactuar con este tipo de herramientas y producir significados y sentidos.

Para Esther Dyson (35), los jóvenes de hoy, empiezan a establecer nuevos tipos de lazos sociales vía web. Se describe así la progresiva predisposición a establecer *comunidades virtuales*.

Con respecto al uso de medios de comunicación antiguos como lo es la prensa escrita y hablando puntualmente del caso de Argentina, retomando algunas cifras suministradas por el Observatorio de Industrias Creativas de la Ciudad de Buenos Aires (OIC). En la última edición de su anuario, el OIC (2011b) señala que según el Instituto Verificador de Circulaciones de Argentina (IVC), la caída en las ventas de diarios impresos en el país se profundizó durante los años 2009 y 2010<sup>26</sup>.

Esta crisis no se debe a falencias por parte de los medios como tal, más bien a la llegada del *online*, de los nuevos medios de comunicación que van en torno a lo tecnológico. La crisis se da debido a la necesidad del cambio en un medio que era totalmente tradicionalista al igual que su público, la era tecnológica obliga a la sociedad a migrar al uso de las nuevas herramientas de comunicación y expresión. Antiguamente algún sentimiento o momento se plasmaba en una carta o un retrato fotográfico, elaborado únicamente por personas idóneas en el tema; hoy día, todos hacen uso de cada uno de estos aparatos, teniendo la capacidad total de construir momentos, plasmar ideas y escenas a través de la cámara de video o tan solo de un teléfono celular.

Como consecuencia de la aplicación de este proyecto en la Fundación, es resultado como herramienta para facilitar la difusión, el acceso y la

---

<sup>25</sup>Clarín.Com. Op Cit. Disponible en Internet: <http://edant.clarin.com/diario/2009/07/06/sociedad/s-01953437.htm>

<sup>26</sup> Ibíd., pág. 51

interoperabilidad de factores fundamentales, en la consecución de cualquier proyecto de integración de comunidades, se forja la Plataforma del Conocimiento.<sup>27</sup>

En los canales de comunicación y publicación, los canales síncronos (los comunicantes están conectados simultáneamente) las aplicaciones que se recoge luego del trabajo en la fundación son la facilidad que ahora se adquiere para expresarse, crear y publicar o difundir por medio de redes sociales y TV, o por medio de una cámara de video ya que siempre están disponibles y les proporciona espacios de trabajo colaborativo, con ediciones los jóvenes pueden elaborar fácilmente materiales de manera individual o grupal, compartirlos y someternos a la crítica social.<sup>28</sup>

En torno al aprendizaje se somete a un espacio social horizontal y rico en fuentes de información y comunicación, que supone una alternativa a la jerarquización tradicional de entornos formativos. Implica nuevos roles para educadores y educandos orientados al trabajo autónomo y colaborativo, crítico y creativo, la expresión personal, investigar y compartir recursos, crear conocimiento y aprender.<sup>29</sup>

Cabe resaltar entonces que se reúne el uso de la IAP y las nuevas tecnologías en un proyecto dirigido a jóvenes en situación de vulnerabilidad y exclusión social, facilita el desarrollo de las clases teóricas audiovisuales en las que se interactúa con los jóvenes. Se aprovecha al máximo la Internet y el Video Bean para ilustrarles ejemplos de producciones audiovisuales y elementos básicos fundamentales. Es muy importante resaltar el uso, manejo y contacto con la cámara, pues se convierte en una herramienta que produce sentimientos y expresiones de vida de acuerdo a las percepciones con las que estas personas ven la vida. El manejo de la cámara, permite que los alumnos se hayan apropiado del proyecto con entusiasmo, vale incluir que por su situación económica se les dificulta trabajar con equipos de alta tecnología.

Wendy Ewald fotógrafa norteamericana plantea que la mejor manera de retratar un lugar es con las mismas fotos captadas por los mismos lugareños, retratos de un pueblo, con niños de Ráquira, Boyacá. El desarrollo de su tema la ha llevado a proponer la enseñanza de la literatura a través de la fotografía (LiteracythroughPhotografic LTP) en 1989. LTP anima a los estudiantes, los ayuda

---

<sup>27</sup> FRANCO LEAL, Diego, Op,cit Pag 56.

<sup>28</sup> Ibid., pág. 107.

<sup>29</sup> Ibid., pag 120.

a que expresen lo que piensan y sienten, a que encuentren su voz a través de las fotografías y del texto escrito, proponiendo así una manera de enseñar la lengua y de animar hacia la escritura creativa.

La Fundación Bosconia busca que los jóvenes, adquieran conocimientos por medio de talleres, donde expresen la cotidianidad por medio del arte audiovisual, esta es la manera de materializar sus ideas del lugar en el cual conviven.<sup>30</sup>

“Una herramienta de producción audiovisual, con la que los jóvenes puedan contar sus historias personales, perspectivas, y abrirse campo entre lo cotidiano hacia la creatividad”.<sup>31</sup>

Por medio de una cámara de video los jóvenes expresan su diario vivir, su forma de ver la vida, muestran por medio de un lente lo que han aprendido, las bases que han obtenido en los talleres realizados. Sus percepciones partirán de la enseñanza por medio de la edu-comunicación, y estimulará a los jóvenes a proponerse y a adaptarse a nuevas formas de aprendizaje, estos proyectos buscan que el joven en vulnerabilidad social tenga un apoyo para resolver e instaurar lo que sucede en realidad desde su punto de vista, en un contexto regional.<sup>32</sup>

Por medio de los talleres se puede educar a los jóvenes de la Fundación Bosconia, con esta pedagogía se usan métodos con los que no se cuenta convencionalmente, estos mismos se encargan de enseñarles cuál es su forma de ver la vida en la situación en la que están. Ya que estos métodos tienen acceso a una educación no convencional, aprenderán cosas que no encuentran en la educación en estas zonas marginadas, esto que ellos aprenden por sus propios medios los hace “actores”.<sup>33</sup>

En la investigación con los jóvenes de la Fundación Bosconia, el propósito de los mecanismos de educación, se reinventa con los talleres el proceso de dar respuesta y obtener respuesta, en relación desde el educador-educando y viceversa. En ese sentido, el problema de investigación apunta a entrar un poco en el desconocimiento de los mecanismos que hay entre el sentido, percepción,

---

<sup>30</sup> Proyecto de investigación Universidad del Valle Silov un Niño. retratos de un pueblo, Pág. 2.

<sup>31</sup> Ibíd. Pág.3

<sup>32</sup> Ibíd. Pág. 4.

<sup>33</sup> Ibíd. Pág. 6.

no para dar solo respuestas, sino crear deseos de explorar.<sup>34</sup>

El objetivo del proyecto con los jóvenes de la Fundación Bosconia es que los jóvenes realicen un material audiovisual y construir su propia visión de su entorno y cotidianidad. Encontrar un conocimiento dentro de un proceso de educación con el que antes no disponían estos jóvenes y niños vulnerables, y así igual lograr difundir su trabajo y situaciones a un mundo influenciado por los medios y por la comunicación audiovisual.<sup>35</sup>

Igual que los niños del barrio Siloé los jóvenes de la Fundación Bosconia no tienen una oportunidad de obtener estos conocimientos en forma de talleres prácticos, donde obtienen la opción de expresarse de manera más efectiva a la sociedad y sufren por el lugar donde viven y las historias familiares que comparten, por medio de la expresión audiovisual podrían encontrarse y hacerse escuchar y entender.

La educación de las comunidades marginadas tiene limitaciones a la hora de educar a los niños y jóvenes. Son consumidores de imágenes pero no autores. Con la cámara y los conocimientos técnicos sobre la elaboración de material audiovisual, se crea una herramienta para hacer posible que sean autores de sus vidas y directores de las situaciones que desean materializar.<sup>36</sup>

Usualmente estas visiones pasan hasta desapercibidas, solo se notan cuando somos autores.

Ahora tanto la ciencia de la Comunicación y la Educación se han fusionado para crear la Educomunicación, una herramienta para crear, transformar, compartir y desarrollar conocimientos.

La tecnología (vehículo de mediación) ha permitido que los medios lleguen a todos los lugares de la sociedad, es importante para los educadores transformar, debatir y dirigir correctamente los mensajes que salen de los medios de comunicación, ya que en la actualidad la sociedad se ve influenciada en su actuar y pensar por los discursos provenientes de la red de comunicación “nuestra

---

<sup>34</sup> Ibíd. pág. 6

<sup>35</sup> Ibíd. pág. 6

<sup>36</sup> Ibíd. pág. 8

relación con los otros, nuestra misma experiencia de lo real y de nosotros mismos están influenciados en gran parte por los instrumentos de la comunicación”.<sup>37</sup>

*“Los medios de comunicación influyen como lo dijimos anteriormente en nuestros pensamientos, sentimientos y comportamientos. Además son una escuela abierta las 24 horas del día”*

Por eso nace la preocupación de Paulo Freire, donde argumenta que la educación es el camino a la transformación social, pero hoy en día donde la tecnología es abundante y los medios son potencialmente impactantes, tanto la comunicación y la educación deben trabajar de la mano o en equipo para lograr más impacto rápidamente en la proceso de cambio social.

La educación es un proceso de elaboración mental, por lo cual algunos contenidos, creencias y convicciones son transformadas por el estilo de cultura compartida por los emisores de los medios de comunicación. Hoy todos los jóvenes viven alrededor de la tecnología, entonces la pregunta que se hace Socorro Tabosa en su texto “Edu-comunicación un nuevo campo” es ¿Cómo desde los medios de comunicación (que son el canal preferido de los jóvenes) podemos ayudar y aportar al cambio social desde las edades más prematuras? La educación debe ser continua, humanista y coherente para lograr el crecimiento en todos los sectores sociales y en todos los actores de la sociedad. “educar es comunicar”. Esta convicción encuentra amplio espacio en el Sistema Preventivo, La comunicación educativa se hace mediante relaciones y procesos propositivos, razonables y afectuosos que permanecen a la espera de la respuesta del interlocutor”<sup>38</sup>

Entonces para Tabosa es inquebrantable la relación entre comunicación y educación, son ahora un nuevo campo para el desarrollo social en todas las actividades de la vida. Ahora el foco de esta fuente es discutir las interrelaciones de los distintos clases de saberes que se crean en la educación y en la comunicación. Este concepto lo fortalece de nuevo Ismar Oliveira en su texto “Caminos de la Edu-comunicación” diciendo: La Edu-comunicación representa un conjunto de acciones dirigidas a crear y fortalecer ecosistemas comunicativos en espacios educativos, sean presenciales o sean virtuales”. En el proyecto realizado en la fundación Marcelino-Bosconia, fue fundamental este nuevo campo, permitiendo fortalecer la relación de comunicación con los chicos realizadores del video, logrando aprender desde el punto de acción de los emisores, quienes son

---

<sup>37</sup> Ibid., Pg.1

<sup>38</sup> TABOSA, Socorro. Texto Educomunicación – Un nuevo campo. Documento en Pdf Pág. 2

sus profesores audiovisuales; además comprender su contexto, observar como ellos captan y transforman los conocimientos proporcionados a la manera de entender de cada uno. “La educación trabaja a partir del concepto de la gestión comunicativa”<sup>39</sup>

La Educomunicación analiza, medita, teoriza los interdiscursos de la información de la comunicación en las tecnologías. También trabaja en no beneficiar a algunos pocos, si no a alcanzar a toda la población.

*“Por medio de la educomunicación es posible promover la educación liberadora, aquella que prepara lo sujeto para pensar, desarrollar su conciencia, su sentido crítico”*<sup>40</sup>. Al finalizar los cursos, los jóvenes se sienten compenetrados con el proceso, porque sienten que hacen parte de él, son parte fundamental de creación y construcción de las escenas, diálogos y contenidos del video institucional.

La Educomunicación es denominada por Gall<sup>41</sup> como el vehículo inseparable del movimiento social que intentó diseminar la educación popular en América.

Tanto la educación como la comunicación son conocidas como actividades grupales, en la cual el grupo dialoga con sí mismo e imputa al Educomunicador el rol de “no transmitir un conocimiento acabado e irrefutable, sino el facilitar y ayudar al grupo a compartir el conocimiento que tiene en su interior y a tomar del mundo nuevos conocimientos”<sup>42</sup>. Estos conocimientos tienen el poder de transformar el mundo y las distintas sociedades y culturas. La comunicación que educa por los distintos medios o circunstancias *“es la producción colectiva de conocimiento que genera nuevas herramientas (conceptuales, valorativas, técnicas, conductuales, etc.)”*<sup>43</sup>. Estas herramientas son útiles para la transformación de las prácticas.

Las practicas Educomunicativas son criticadas y poco aceptadas por las tradicionales y/o oficiales maneras de enseñar la educación y comunicación, ya que estas últimas están acostumbradas en su guión a tener a cada individuo conceptualmente aislado, manipulable, consumista, etc.

---

<sup>39</sup> DE OLIVEIRA SOARES, Ismar. Caminos de la educomunicación, utopías, confrontaciones reconocimientos. En Revista Realyc, No. 30 Abril 2009. Pg. 194

<sup>40</sup>Ibid, Pg. 2

<sup>41</sup> GALL, Emmanuel, texto Practicas educomunicativas: miradas sobre lo inacabado” de 2005.

<sup>42</sup>OLIVEIRA, Ismar. Texto Caminos de la educomunicación: utopías, confrontaciones, reconocimientos. Pág. 197

<sup>43</sup>Ibid

Para desarrollar una fluida Educomunicación se deben tener en cuenta dos aspectos importantes de uno de los grandes Educomunicadores de todos los tiempos, el señor Gabriel Kaplún<sup>44</sup> mencionado en el texto de Jorge Gall *La orientación para ampliar el ámbito de la práctica*, estos dos conceptos son: “convivir con el otro” y “partir del otro”(el otro puede ser los gobiernos, sistemas públicos de educación, grupos privados, escuelas, medios de comunicación educativos, centros comerciales, iglesias, y pastorales, centros de culturas y organizaciones no gubernamentales). La interacción con los demás actores presentes en una sociedad es fundamental para que haya un vaivén de nuevos conocimientos. Así mismo, elemental entender y ponerse en los zapatos del otro para obtener la comprensión de su punto de vista “Los saberes y las perspectivas del otro cuentan, en este sentido, con un considerable nivel de utilidad en el proceso educativo. Son los verdaderos datos de los cuales se parte”.

En el momento de trabajar y desarrollar el video institucional con los jóvenes de la fundación Marcelino – Bosconia es fundamental aplicar otro de los conceptos de Kaplún, donde dice: son las visiones del otro que señalan los posibles caminos y orientan las tácticas y delimitan las estrategias a seguir. Naturalmente con los chicos se realizaron varios intercambios de opiniones y reflexiones poniéndose en acuerdo con ellos, respecto a sentimientos, conceptos, que ellos deseaban mostrar a través del proyecto audiovisual, porque como es sabido, es fundamental conocer los conceptos de los demás y dialogarlos para cumplir con el concepto de “Educomunicadores” y no solo explotar los propios conocimientos de quienes realizan los cursos, sino también el de los jóvenes de la Fundación, ayudándolos a imaginar, crear, etc.

Además se tuvieron en cuenta todas las experiencias de vida, formas de ver el mundo, sus historias, sus mitos, trayectoria, creencias, raíces, denominados como “códigos experienciales”, “códigos culturales” y “códigos ideológicos” para *Kaplún*.

Kaplún también releva la importancia de manejar un dialogo adecuado, para lograr ampliar y fortalecer las practicas educomunicativas; así se estableció con los chicos, una relación de respeto de las dos partes para fortalecer un equipo de trabajo de producción audiovisual. Esta técnica permite que la educomunicación busque la articulación colectiva y dialógica en los procesos y herramientas de comunicación para garantizar el proceso en este caso, del video institucional.

---

<sup>44</sup> KAPLÚN, Gabriel. Caminos de la educomunicación: utopías, confrontaciones, reconocimientos.2009

La Educomunicación permite adentrarse en la comunidad, compartir, aprender y expresar nuevos conocimientos. Permite influir sobre el crecimiento personal e intelectual de cada sujeto; cada alumno tendrá la posibilidad de compartir a quien desee el conocimiento adquirido, a su vez hacer pequeños trabajos básicos de fotografía y video e ir esparciendo conocimientos obtenidos con profesionales de la comunicación audiovisual. Los resultados son maravillosos como sucedió en el caso que cuenta Alejandro Barranquero en el artículo de revista *Comunicar* (2007)<sup>45</sup>, donde el Ministerio de Medio Ambiente de Brasilia, Brasil; había tomado varias medidas y campañas publicitarias y pautas en medios de comunicación para educar a la población a cuidar el medio ambiente, pero no se estaban dando los resultados esperados. Entonces, se decidió transformar la educación ambiental de cada brasileiro, implementando una constitución de *colectivos educadores*, conformado por voluntarios interesados en cuidar su área geográfica. Se proporcionó a estos voluntarios nociones de sustentabilidad a través de prácticas educomunicativas, además se decidió preparar a los niños y jóvenes para que se convirtiesen en educadores de sus compañeros, igualmente por medio de la educomunicación.

Barranquero concluye el análisis de la ciudad de Brasilia diciendo "...posibilitó identificar las iniciativas que han alcanzado adhesión de la juventud, especialmente por su creatividad y por asegurar espacios de libertad de expresión, formando nuevos líderes".

Además Barranquero aclara después de la investigación que el *desarrollo* es el proceso de cambios cualitativos y cuantitativos experimentados por un grupo humano, conducentes a su bienestar personal y social en diferentes órdenes: político, económico, cultural". Para Barranquero es más importante lo participativo que la acumulación de desigualdades, el carácter endógeno del campo social y no la visión liberal de la educación tradicional.

La Educomunicación cada vez aumenta más su impacto, que es transformar a los sujetos en líderes, los chicos de la fundación Marcelino-Bosconia tienen ahora el poder y la habilidad de comunicar más fácilmente en grupos con proyectos educativos, ya que tuvieron un espacio totalmente abierto al conocimiento compartido durante el proyecto de grado, lo que visiona un *proceso formativo continuo*.

---

<sup>45</sup> BARRAQUERO, Alejandro. Op.cit



## **5.2. MARCO CONCEPTUAL**

**5.2.1. Educomunicación.** La Educomunicación solamente se puede entender en un contexto de cambio cultural, revolucionario, dialógico, que nunca se acaba, dialéctico, global, interactivo, que adquiere su pleno sentido en la educación popular, en la que comunicadores/educadores y receptores/alumnos, enseñan y aprenden al mismo tiempo, pues son alternativamente emisores y receptores. La relación pedagógica se convierte en una situación de aprendizaje compartido entre los que se comunican entre sí y que, al hacerlo, construyen el hecho educativo, cuyo principal objetivo es el de desarrollar un pensamiento crítico ante la situación del mundo y sus mensajes.

Quienes nos consideramos educadores basamos nuestra acción en la relación con otras personas, en la comunicación con los demás. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, sin duda nos ayudan a ello, aportan nuevas visiones y contactos y, sobre todo, son un desafío para nosotros. Los nuevos ciberespacios educativos implican un avance espectacular y al mismo tiempo nos obligan a los educomunicadores a ser más conscientes del sentido dialógico, solidario, personal e intercultural y diferenciar claramente la comunicación del terreno de los aparatos, programas y cachivaches para centrarlo en los procesos sociales y personales, en la reflexión colectiva, en la participación y en la búsqueda común y creativa de soluciones a los problemas cercanos y lejanos del mundo.

Esto nos obliga a tener en cuenta también la importancia mediadora de los medios, hoy fundamentalmente los que utilizan la tecnología digital, y la convergencia de diferentes lenguajes, en un mundo globalizado económicamente, en el que hay conceptos, contenidos y estructuras que no pueden ser ajenas a la red, a la interacción, a la interculturalidad, al trasvase vertiginoso de la información, a estructuras no lineales y a la responsabilidad de los usuarios como productores de información.

**5.2.2. Vulnerabilidad.** *Durante* la última década la atención a grupos vulnerables, también conocidos como grupos sociales en condiciones de desventaja, ocupa un espacio creciente en las agendas legislativas de las políticas públicas, con especial atención a los procesos de vulnerabilidad social de las familias, grupos y personas.

El concepto de vulnerabilidad se aplica a aquellos sectores o grupos de la población que por su condición de edad, sexo, estado civil y origen étnico se encuentran en condición de riesgo que les impide incorporarse al desarrollo y acceder a mejores condiciones de bienestar.

El Plan Nacional de Desarrollo (PND) define la vulnerabilidad como el resultado de la acumulación de desventajas y una mayor posibilidad de presentar un daño, derivado de un conjunto de causas sociales y de algunas características personales y/o culturales.

Se considera como vulnerables a diversos grupos de la población entre los que se encuentran las niñas, los niños y jóvenes en situación de calle, los migrantes, las personas con discapacidad, los adultos mayores y la población indígena, que más allá de su pobreza, viven en situaciones de riesgo.

El sistema nacional para el Desarrollo Integral de la Familia (DIF) concibe a la vulnerabilidad como un fenómeno de desajustes sociales que ha crecido y se ha arraigado en nuestras sociedades. La acumulación de desventajas, es multicausal y adquiere varias dimensiones. Denota carencia o ausencia de elementos esenciales para la subsistencia y el desarrollo personal e insuficiencia de las herramientas necesarias para abandonar situaciones en desventaja, estructurales o coyunturales.

Desde una perspectiva alimentaria, la Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la alimentación (FAO) define un grupo vulnerable al que padece de inseguridad alimentaria o corre riesgo de padecerla. El grado de vulnerabilidad de una persona, un hogar o un grupo de personas está determinado por su exposición a los factores de riesgo y su capacidad para afrontar o resistir situaciones problemáticas.

Mientras que la Comisión Nacional de los Derechos Humanos considera una amplia gama de grupos vulnerables que incluye a las mujeres violentadas, refugiados, personas con VIH/sida, personas con preferencia sexual distinta a la heterosexual, personas con alguna enfermedad mental, personas con discapacidad, migrantes, jornaleros agrícolas, desplazados internos y adultos mayores, la comisión de atención a grupos vulnerables enfoca su atención a cuatro grupos: niños, adolescentes, adultos mayores y personas con discapacidad.

Una acepción más amplia refiere que, en general, los grupos mencionados, alimentariamente por definición, viven en condiciones de pobreza extrema. Los ingresos de los pobres extremos no les permiten adquirir una cantidad suficiente de alimentos para poder desempeñar sus actividades económicas y sociales satisfactoriamente. En consecuencia estos ingresos tampoco les alcanzan para atender el resto de sus necesidades básicas como salud, vivienda y educación.

**5.2.3 Audiovisual.** La utilización más frecuente del concepto está vinculada al formato de difusión de contenidos que se vale de imágenes ópticas acompañadas por grabaciones acústicas. Un material audiovisual es visto y oído por el espectador.

Una de las ventajas del contenido audiovisual por sobre el textual, en cuanto al material educativo, es que acerca al estudiante a ciertos conceptos que resultan muy difíciles de imaginar sin ninguna referencia gráfica; lejos de atrofiar su capacidad de pensar por sí mismo, le brinda una perspectiva más amplia, a partir de la cual es posible tomar innumerables caminos diferentes.

En la actualidad, se entiende como lenguaje audiovisual a aquel que se transmite mediante los sentidos del oído y de la vista. La televisión, Internet y el cine son ejemplos de manifestaciones audiovisuales. La integración del sonido y la imagen se conoce como montaje.

### **5.3. MARCO CONTEXTUAL**

**5.3.1. Municipio de Santiago de Cali.** Capital de departamento del Valle del Cauca, segunda ciudad de la República de Colombia, ha sido testigo de 477 años de historia. Al norte limita con el municipio de Yumbo, al sur con el municipio de Jamundí, al oriente con el municipio de Palmira, Candelaria y el departamento del Cauca y al occidente con los municipios de Dagua y Buenaventura. Cuenta con dos millones trescientos cuarenta y cuatro mil setecientos tres (2.344.703) habitantes.

La ciudad se estratifica en seis niveles, del uno al seis (1-6), el estrato uno (1) “bajo-bajo” cuenta con el 21.43% de la población caleña, el estrato dos “bajo” 31.57%, el tres “medio-bajo” con el 30.61%, cuatro “medio” con 7.21%, cinco “medio-alto” con 7.23% y seis “alto” con 1.94%

Teniendo en cuenta las cifras porcentuales según estrato socioeconómico, se deduce que la mayoría de habitantes de la ciudad se radican entre los estratos uno y dos.

- **Barrio Las delicias:**

Pertenece a la comuna cuatro de Santiago de Cali, cuenta con tres mil ochocientos dieciséis (habitantes) y setecientas cuarenta y un viviendas (741), es estrato tres y se caracteriza por estar en medio de un ambiente industrial.

**5.3.2. Fundación Marcelino Bosconia.** La Fundación Servicio Juvenil viene trabajando en el país al servicio de los “niños de la calle” desde 1964, fue creada por el Padre Javier De Nicoló, sacerdote de la comunidad Salesiana y actualmente es dirigida por él.

El Instituto Colombiano de Bienestar Familiar en su Regional del Valle del Cauca, determinó que requería ampliar la cobertura de atención que estaba brindando y fijó su atención en una problemática que aquejaba a la población menor de edad en esta región del País “Niños de la calle”, para iniciar un ciclo de reuniones que llevarían a dar una solución parcial a la problemática de los niños, niñas o adolescentes de la calle.

El ICBF convoca entonces a varias fundaciones que trabajan con estos niños, niñas y adolescentes entre ellas: El Cotelengo del Padre Ocampo, La Fundación Juvenil “Mi Casa” del Padre Medina, y la Fundación Servicio Juvenil del Padre Javier De Nicoló. Analizadas las propuestas, así como las ventajas y desventajas de contratación de cada una de ellas; el ICBF se decidió por la última.

El 4 de Octubre de 1979 Día de San Francisco de Asís entraba el primer grupo de 48 niños y adolescentes, a la Casa Marcelino, iniciando de esta forma un proyecto de vida en la ciudad de Cali, lugar donde actualmente funciona como Sede Regional desde abril de 1979.

Ha contribuido al cambio social, ha sido pionera en la nación en la protección y prioridad de la niñez, pues tan solo en el año 1991 tras la Convención sobre los Derechos del Niño, que los Estados parte de la Convención incluido Colombia, están obligados a estipular y llevar a cabo todas las medidas y políticas necesarias para proteger el interés superior del niño, incorporando dicho instrumento a la Constitución Política de 1991 contempla la acción de atención, un sistema de

relaciones sociales, culturales, familiares y políticas orientadas a proveer el desarrollo armónico e integral de los niños, niñas y adolescentes, exige el participación de los múltiples actores sociales que interactúan como sistemas o como redes del Sistema de Bienestar Familiar tanto locales, regionales y nacionales.

Los lineamientos corresponden a programas especializados de atención a niños, niñas y adolescentes con sus derechos amenazados, inobservados o vulnerados, pertenecientes a la población en situación de vida en calle, por amenaza y vulneración, menores de catorce años en comisión de delitos, en la modalidad de internado acogida y desarrollo, semi-internado, externado e intervención de apoyo con su respectiva ruta de actuación y modelo de atención según los contratos con el ICBF aprobados y en curso.

La Fundación Servicio Juvenil es una entidad que dedica su labor social con y por las poblaciones marginadas o en condición de exclusión social nacional, brindando atención integral, educación y formación para el trabajo y el desarrollo humano.

Al contar con un equipo humano calificado y en permanente actualización, desarrolla un sistema de gestión de calidad y mejora continua, que le permite ser reconocida como garante de derechos de la niñez y adolescencia.

Plantea la necesidad de dejar la libertad del niño como parte de su desarrollo integral, una libertad fundamentada en la apropiación de valores educados en principios sociales, (niños gays). Resalta la intención de lograr que el niño, niña y adolescente tengan una opción de vida dentro de su estado de derecho, y que decida de manera voluntaria aceptar la educación y formación que el programa ofrece.

**5.3.2.1. Actividades lúdicas y artísticas.** El desarrollo de actividades lúdicas, artísticas forman en el niño, niña y adolescente la capacidad de aprendizaje por imitación, por apropiación del juego, aprenden normas, aceptan la intervención del adulto que participa con ellos, es una estrategia de enseñanza y de acercamiento que permite la adquisición de confianza.

- “La creación de propósitos voluntarios, la formación de planes de vida (...) aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo, el punto más elevado del desarrollo pre-escolar el niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica”

- San Bosco desde su perspectiva “los jóvenes se forman para insertarse en una sociedad pluralista, donde deberán trabajar, y ya trabajan, por la justicia y la paz, con crecientes responsabilidades sociales y políticas”
- Por medio de visitas a camadas, paseos y asistencia básica en centros de atención múltiple, en donde se les brinda alimentación, atención médica, recreación y otros.

### **Doce jóvenes internos de la Fundación Marcelino Bosconia - Cali**

Son niños y adolescentes que generalmente están desligados de afiliación familiar, con un inadecuado manejo de autonomía desarrollada de manera temprana a su edad, con actitudes agresivas y apáticas, faltos de competencias ciudadanas, influenciados por anti valores del contexto sociocultural, generalmente en extra edad escolar o des-escolarizados, muchos sin contar con un nombre o registro civil, con dificultades para la satisfacción de necesidades básicas, la mayoría sin asistencia médica y con familias disfuncionales, desestructuradas, con dificultades en pautas de crianza, violencia intrafamiliar e inicio en consumo de sustancias psicoactivas (fase experimental y recreativa del consumo) pertenecientes a diferentes regiones de Colombia, especialmente zona del Pacífico, Cauca y Valle .

## 6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

En cuanto al trabajo realizado dentro de la Fundación Marcelino se tuvo en cuenta un modelo en particular que orientó más a los realizadores del proyecto a enfocarse en torno a la población a tratar: la Investigación Acción Participativa, que intenta resolver preguntas que se derivan en forma implícita o explícitamente de un análisis de la realidad de las comunidades y de la experiencia práctica acumulada del investigador. Generalmente, los propósitos de estas investigaciones están medidas por intenciones políticas y sociales de los investigadores<sup>46</sup>.

Según el profesor Jorge Murcia, comenta que su finalidad se fundamenta en la forma cómo aplica el método científico para hacer investigación en ambientes difíciles y con personas de escasos conocimientos y recursos<sup>47</sup>.

Es precisamente lo que se buscó realizar dentro de este proyecto de investigación, interviniendo directamente en una población altamente vulnerada a nivel político, social, familiar y económico. La generación de tecnología se produce en el momento en que se fusionan conceptos teóricos utilizados en los campos investigativos y académicos con herramientas de tipo tecnológico e interactivo para dinamizar las actividades desarrolladas con los jóvenes internos.

Para entrar en el lugar se realiza una compleja recolección de información, dentro de la cual se llevaron a cabo técnicas e instrumentos de investigación como: la observación participante, el análisis de los datos, las entrevistas (con internos, sicólogos y trabajadores sociales de la institución que contextualizan al grupo de investigación), historias de vida, grupos focales, diario de campo y cuestionarios<sup>48</sup>. A la vez se trata de comprender a todos estos jóvenes dentro de su contexto y experiencia de vida, para así mismo brindarles conocimiento, interactuar en los encuentros y crear fluidez entre el emisor-receptor.

---

<sup>46</sup>MOSER, H., La investigación-acción como paradigma en las ciencias sociales, pp. 117 y ss.

<sup>47</sup> MURCIA F. Jorge, Manual de investigaciones, pp. 71 y ss

<sup>48</sup> Goetz, J. P. y LeCompte, M. D. (1998). Etnografía y Diseño Cualitativo en Investigación Educativa. España: Morata

Las investigaciones cualitativas tienen como eje el paradigma de la cualidad y a su vez presentan valores fundamentados que se caracterizan principalmente por estar al servicio del hombre en toda su magnitud<sup>49</sup>.

Cabe resaltar entonces también, que el desarrollo del plan metodológico llevado a cabo durante el trabajo de grado, se orientó bajo el criterio de la Investigación Cualitativa, que se determina por la utilización de un diseño flexible para enfrentar la realidad y las poblaciones de estudio en cualquiera de sus alternativas.

## **6.1. RESULTADOS DEL PROCESO**

Como se ha venido manifestando, el proceso desarrollado es el resultado de la búsqueda de participación de la comunidad de la Fundación Marcelino Bosconia en la producción de un audiovisual institucional, principalmente de los jóvenes internos, quienes son los agentes beneficiarios de diversos proyectos.

A continuación se muestran las etapas desarrolladas y las diversas actividades para la realización del producto final, que incluye la socialización del mismo ante la institución beneficiaria y la comunidad en general.

## **6.2. ETAPAS**

Dentro del plan metodológico aplicado al proceso se desarrollaron cuatro etapas, teniendo en cuenta el objetivo general y los objetivos específicos, cada una es elemental pues dé cuenta de los momentos, actividades y herramientas aplicadas en el proyecto de investigación.

La primera etapa de trabajo consistió en el autodiagnóstico, con el propósito de conocer, observar y analizar la institución en todas sus facetas, sus integrantes (jóvenes internos y colaboradores) y las instalaciones, todo esto en pro de contextualizarse y estudiar la capacidad de gestión; la segunda etapa se basó en

---

<sup>49</sup> Taylor y Bordan. LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. En revista Reayc. 1992



la selección y delimitación de la población con el objetivo de capturar a aquellos internos que por sus habilidades de participación dentro de la comunidad se adaptarían con mayor facilidad al trabajo; la tercera etapa consistió en la estructuración e implementación de los talleres de capacitación, donde el equipo investigativo desarrollaría el plan de trabajo que se llevaría a cabo desde el inicio hasta el final; como etapa última se desarrolló una actividad barrial participativa que condujo a la realización de un video institucional por parte de la comunidad, lo cual generó intereses de valor agregado para la institución.

- **Etapas No 1: Autodiagnóstico**

En esta etapa se busca visibilizar el contexto de Marcelino Bosconia en general, se tuvo en cuenta que a pesar de trabajar en una misma institución, se estaba trabajando con personas de diferentes regiones y culturalmente distintas, además de las edades y sus niveles de escolaridad.

Lo que no se buscaba era un trabajo de tipo escolar, al que los jóvenes Bosconienses les producen poco interés, pues según la sicóloga institucional son personas que no están acostumbradas a discursos metódicos por su condición de libertad y poca perturbación de sus familias.

Entonces resultó pertinente iniciar con el ejercicio de observación, análisis e interacción del espacio y de sus integrantes, para esto se llevaron a cabo cinco visitas aproximadamente de cuatro horas cada una y charlas con los directivos, docentes y colaboradores de Marcelino, para que contextualizaran y guiaran a los investigadores en todas las etapas del proyecto. Para este punto, se trabajó con algunas técnicas de recolección de información, que permitieron visibilizar este enfoque, entre ellas los reportes anecdóticos o bitácoras, grupos focales guiados a conocer los conocimientos y perspectivas de los jóvenes y entrevistas. **Ver anexos: 1.**

- **Momento No. 1. Observación de la comunidad:**

En este momento el grupo investigativo antecede que hay tres grandes arquetipos desde los cuales deben partir para evolucionar en el objetivo del proyecto:

- ❖ Los directivos, coordinadores, docentes y colaboradores como equipo orientador.
- ❖ Los espacios y las instalaciones en las que conviven como herramienta de supervivencia.

## ❖ Los jóvenes Bosconienses como público objetivo

Siendo así, se llevan a cabo tres actividades que apoyan al equipo investigador a ir estudiando y conociendo el contexto de Marcelino.

### ❖ **Actividad 1:**

De las cinco visitas dirigidas a esta etapa del proyecto, se utilizaron dos sesiones, con el grupo directivo de la Fundación, con el objetivo de que llenaran de conocimiento al grupo investigativo y les dieran un contexto general de lo que implicaba trabajar en Bosconia.

Se inicia con una mesa redonda con el coordinador Sr. Héctor Quintero, Gabriela Medina (trabajadora social), Ángela Guerrero (Sicóloga) y docentes. En este caso el grupo investigador tuvo la oportunidad de tener un diálogo fluido y abierto con este grupo colaborador, durante esta sesión se les hace preguntas abiertas y cerradas. Se habla de la historia de Bosconia, su fundador y su misión con la población, en orden cronológico de ideas los sucesos mayormente importantes y algunos casos trágicos que han tenido que vivenciar. Comenta que es un trabajo arduo del día a día, pues son personas con muchas dificultades y traumas fuertes que hacen que sus comportamientos sean difíciles al igual que la interacción con su alrededor.

Indicaron en qué consistían sus roles en la institución, lo que más les apetecía de su trabajo y lo más difícil de trabajar con una población de problemática social tan marcada. Fue muy importante conocer también la metodología con la que se desenvuelven hacia los internos y bajo qué criterios académicos, religiosos y éticos funcionan.

Continuando con el desarrollo de esta etapa, fue esencial utilizar una sesión para comentar lo que se quería realizar, puesto que se sabía que la temática de lo audiovisual y la tecnología era poco reconocida y abordada por la población, también se debía reconocer que la juventud siente deseo inmenso por la nueva era tecnológica y el uso de herramientas modernas.

En cuanto a las entrevistas realizadas con los docentes, indican que les parece muy interesante un trabajo en el que se promueva el arte y la cultura mediante herramientas de uso novedoso, pues son jóvenes con mucho talento y creatividad.

Sin embargo, el grupo docente fue muy enfático en indicar que toda la población Bosconiense no podría hacer parte del proyecto, dado que son bastantes y esto dificultaría cualquier proceso y no todos aplican para los talleres.

### ❖ **Actividad 2:**

Estos momentos se dieron en medio de las sesiones de intervención con los chicos y maestros, para observar las instalaciones de Bosconia, y a la vez analizar el cuidado que los internos le brindan a los espacios en los que conviven. **(Ver anexos 2).**

Es muy importante tener en cuenta que el espacio en el que se encuentran los jóvenes, ya da a entender mucho sobre ellos, sus hábitos, rutinas y normas de organización. Se pudo evidenciar en este punto que los cuartos de los internos, no revelan un orden estricto, pero sí se evidencia que todos los jóvenes se respetan sus espacios. Un caso particular se da cuando se observa que uno de los jóvenes deja solo su teléfono celular en la cama y ninguno de sus compañeros lo toma de su puesto.

En las paredes hay pinturas y murales, realizados por maestros pero con ayuda de los internos. La zona húmeda donde está la piscina es poco frecuentada durante las horas de la tarde.

Indica Gabriela Medina que es una regla establecida hace poco, puesto que la mayoría de los jóvenes querían estar en piscina la mayor parte de su tiempo.

Todos cuidan y respetan los insumos que les son brindados en el momento de ingresar a la Institución, se evidencia que sienten amor por Bosconia, los computadores están siempre en buen estado, los salones donde trabajan los talleres de ebanistería y metalistería se encuentran en buen estado al igual que las canchas y la zona húmeda.

### ❖ **Actividad 3:**

Esta actividad se consideró para el grupo de investigación una de las más importantes, partiendo desde la hipótesis de que se está trabajando con jóvenes en edad de pubertad y adolescencia. Se observan los problemas que enfrentan los jóvenes vulnerados en diversas esferas de su desarrollo psicosocial, asociados en ocasiones a diferentes trastornos, sobretodo de inseguridad y desorganización.

Mientras se observa al grupo en diferentes horas del día y en diferentes escenarios, puede concluirse que son personas con problemas de atención, son un poco distraídos, no enfocan su total atención en lo que les explican sus maestros o directivos, también tienen problemas de memoria, suelen ser olvidadizos y un tanto desorganizados, no se preocupan por su apariencia personal, pueden jugar fútbol en “chancas” o descalzos sin que esto les cause perturbación alguna.

La pobreza extrema y la exclusión social seguramente hacen que el comportamiento de los jóvenes se torne en ocasiones agresivo y fuerte, en algunos momentos pelean por cuál es el mejor equipo de fútbol, si el América de Cali o el Deportivo Cali, hasta tal punto de convertirse en un juego de rivales que causa conmoción y son los docentes o cualquier personal Bosconense, quienes deben intervenir para evitar que la situación no termine en riñas o golpes.

Todos estos comportamientos traen consigo argumentos humanamente válidos y sencillos de comprender, después de las charlas con los trabajadores sociales de la Institución, todos llegan a la misma conclusión, haber estado expuestos a algún tipo de trauma en edades tempranas, como la niñez o la adolescencia, crea un amplio rango de padecimientos y trastornos mentales que pueden ser devastadores para la salud y vida del joven.

Un caso muy particular se da en esta etapa al observar a un grupo de jóvenes, uno de 17, otro de 12 y otro de 7 años; ellos siempre están aparte de los demás y se comportan de manera espontánea. Los tres actúan como mujeres, al parecer el mayor es quien induce a los otros dos a adaptar esta postura femenina. Visten con prendas ceñidas al cuerpo, se depilan las cejas, caminan como queriendo imitar a una modelo (pero de una forma exagerada), en sus voces ya se observa un tono agudo y delicado, además nunca se les ve jugando fútbol, *volleyball* o juegos que impliquen actividad física, por el contrario siempre se les ve sentados en los pasillos conversando.

Sin duda Bosconia es un espacio de salvación para estos jóvenes, pero dadas las circunstancias y al ser un alto número de internos, al grupo colaborador le resulta

imposible supervisar cada una de sus actividades diarias y verificar si las están cumpliendo o no. Se observa que alguno de los colaboradores les ordena que es hora de comer, de dormir, de cepillarse los dientes, de bañarse etc., pero no es posible confirmar que todos lo hacen. Precisamente en este punto, nos damos cuenta que no todos los jóvenes se alimentan bien, algunos le dan parte de sus alimentos a sus compañeros sin que el personal de cocina se dé cuenta, otros ni siquiera voltean a ver sus cepillos de dientes cuando se les indica que deben hacerlo.

Continuando con esta fase, el arte juega un rol importante en esta comunidad, es una forma de expresar sus sentimientos. En sus espacios libres los jóvenes bailan, en especial música rap, salsa o el nuevo género “salsachoke”, les gusta hacer grupos y mostrar sus habilidades artísticas de baile. A otros les gusta el canto y la locución. Particularmente la mayoría de la población Bosconiese es de raza afro, por lo cual siempre demuestran su acervo cultural, para ellos realizar todas estas expresiones artísticas, significa recordar su cultura y lo disfrutan bastante.

Finalizando esta actividad, se evidencia la ausencia de la tecnología en estos espacios, pero sobretodo el gusto que siente la población por interactuar con aparatos de última tecnología. A Gabriela Medina, le piden constantemente que les preste su computador para navegar en la Internet, además a otros colaboradores de la institución se les acercan cuando están revisando sus dispositivos móviles y les dicen que les dejen ver videos o ingresar a Facebook, petición a la que sus profesores no ceden.

## ❖ **Etapas No. 2: Selección y delimitación de la población**

Dentro de esta etapa se busca definir los sujetos de estudio que participarán propiamente del proyecto.

El procedimiento de selección dependió del grupo investigativo, basado en decisiones subjetivas que partían desde las experiencias evidenciadas dentro de este proyecto y las charlas obtenidas con el personal profesional que orientó el proyecto.

La selección de la población se situó claramente en torno a varios parámetros que impuso el grupo investigador:

- Edades
- Tiempo de estadía en Bosconia
- Voluntad por participar de los internos
- Intervención por parte del grupo directivo

La edad se dio indicando que desde un comienzo sería un trabajo doblemente complejo si se daba con edades altamente desiguales, no sería lo mismo el mensaje que captaría un joven de 17 años, al que percibiría un niño de 5 años. Además una edad muy temprana no se considera la indicada para que un niño inicie a interactuar con redes que tienen acceso fácil a contenido apto para mayores de edad y tampoco se encuentra en condición de adquirir conceptos del área a trabajar; es por esto que se decide trabajar con jóvenes entre los 14 y 18 años de edad.

### **❖ Etapa No. 3: Estructuración e implementación de unos talleres de capacitación**

Esta etapa encamina el objetivo del proyecto. El taller se desarrolla teniendo en cuenta técnicas participativas e innovadoras que buscan atraer el interés de los asistentes en el tema y darles a conocer técnicas y herramientas apropiadas para la realización de un video institucional.

La estructura de los talleres se define con el objetivo de superar los esquemas de taller convencionales como una actividad escolar, sino más bien espacios de interacción y participación, dentro de los cuales tenga la autoridad de cuestionar todos los criterios, conceptos y temas abordados, facilitando el diálogo y la concertación del equipo.

Esta dinámica se da al momento de plantear que no existen comunidades similares ni semejantes, sus entornos, condiciones, culturas e historias se perfilan en diferentes personalidades, especialmente su condición propia de vulnerabilidad, que ya implica de entrada un comportamiento más complejo y difícil de sobrellevar. Por esto, dentro de los talleres se adaptan formas de trabajo que facilitan la participación, el auto reconocimiento, la identificación, el apropiamiento de su identidad cultural y de su amor por Bosconia, el desarrollo de la creatividad, la integración con todos sus compañeros y la capacidad de trabajo.

Los talleres se llevaron a cabo en forma de espacios de aproximadamente cuatro horas diarias, los contenidos fueron creados por los investigadores y llevados a cabo bajo la siguiente estructura:

## 7. CRONOGRAMA DE TALLERES CON LOS JÓVENES

### VIDEO INSTITUCIONAL MARCELINO BOSCONIA

**Duración del proyecto:** 14 días  
**Número de jóvenes seleccionados:** 14  
**Número de talleres:** 9  
**Unidades de grabación:** 3

**Cuadro 1. Cronograma de Fechas**

<b>HORA</b>	<b>FECHA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>LUGAR</b>	<b>RESPONSABLES</b>
2:00 p.m. 6:00 p.m.	Lunes 12 de Agosto de 2013	Historia del audiovisual. Géneros. Visualización videos institucionales.	Fundación Marcelino Bosconia	Alejandra, Diana, Felipe
2:00 p.m. 6:00 p.m.	Martes 13 de Agosto de 2013	El guión. Qué es la producción de un producto audiovisual. Costos. Lluvia de ideas.	Fundación Marcelino Bosconia	Alejandra, Diana, Felipe
2:00 p.m. 6:00 p.m.	Miércoles 14 de Agosto de 2013	Historia de la cámara y la fotografía Manejo de la cámara y la	Fundación Marcelino Bosconia	Alejandra, Diana, Felipe

Cuadro 1 (continuación)

		fotografía Guión técnico de grabación.		
2:00 p.m. 6:00 p.m.	Jueves 15 de Agosto de 2013	Continuación del guión. Asignación de roles.	Fundación Marcelino Bosconia	Alejandra Diana, Felipe
2:00 p.m. 6:00 p.m.	Viernes 16 de Agosto de 2013	Planimetría. Uso de la iluminación en un producto audiovisual. Práctica con la cámara de planos.	Fundación Marcelino Bosconia	Alejandra, Diana, Felipe
2:00 p.m. 6:00 p.m.	Lunes 19 de Agosto de 2013	Principios generales de sonido para audiovisual. Manejo de micrófonos. Manejo de programas de edición.	Fundación Marcelino Bosconia	Alejandra, Diana, Felipe
5:20 a.m. 12:00 p.m.  2:00 p.m. 6:00 p.m.	Martes 20 de Agosto de 2013	Grabación 1	Fundación Marcelino Bosconia	Alejandra, Diana, Felipe
8:00 a.m. 12:00 p.m.  2:00 p.m. 6:00 p.m.	Miércoles 21 de Agosto de 2013	Grabación 2	Fundación Marcelino Bosconia	Alejandra, Diana, Felipe
8:00 a.m. 12:00 p.m.  2:00 p.m. 6:00 p.m.	Jueves 22 de Agosto de 2013	Edición y resultado.	Fundación Marcelino Bosconia	Alejandra, Diana, Felipe



--	--	--	--	--

#### ❖ Etapa No. 4: Actividad barrial y resultado final

Esta etapa conlleva a la práctica toda la sistematización establecida durante el plan de trabajo. Orienta al equipo en el desarrollo del proceso barrial, mediante el uso de las herramientas tecnológicas.

**Figura 2 Fotos grabación actividad etapa 4.**



Durante esta fase, se llevaron a cabo dos días seguidos de grabación, en jornadas de mañana y tarde. La elaboración de esta etapa se da, partiendo desde los aprendizajes y aptitudes percibidas por el grupo de investigación.

Esta fase final implicó la participación de la comunidad en su totalidad, pues son ellos mismos quienes se encargaron de llevar a cabo las jornadas de grabación en general, además de la adecuación de los espacios, decoración y planeación.

En esta etapa resultaron dos jornadas utilizadas específicamente para el proceso de grabación. Los temas llevados a cabo en los talleres trascendieron a la práctica y fueron ejes fundamentales de esta fase final.

El grupo investigativo debía acompañar a los internos durante la jornada de grabación, además de servir como agentes para fortalecer sus inquietudes y cuestionamientos que se fueron dando a lo largo de estos momentos.

Como se comentó anteriormente el objetivo con esta actividad fue elaborar un video de tipo institucional para lograr que los jóvenes se acercaran a herramientas anteriormente poco reconocidas por ellos y a alternativas de comunicación y participación para trabajar dentro de su comunidad.

Una vez socializado el video final, se le entregó a cada integrante una copia en CD con el producto audiovisual incorporado, lo cual sirvió para difundir la actividad en sus colegios, con sus familias y como memoria para ellos.

### **Figura 3. Construcción del Guion**



La construcción del guión partió de dos días de taller, donde se les mostraron ejemplos de guión utilizados para el cine. A esta jornada asistieron todos los internos. Sin embargo se utilizaban espacios de interacción durante los otros talleres para que dieran aportes de ideas, y así finalmente se logró socializar en formato digital, se divulgó y se entregó.

Los jóvenes internos que participaron en la construcción del material visual, fueron en realidad quince, cada uno asumiendo su rol, evidentemente unos más comprometidos que otros, y otros admirados por el proceso, quisieron vincularse en cualquiera de las etapas en las que se sintieran atraídos e identificados.

**Figura 4. Foto participación en la construcción material audiovisual**



La idea de construir un producto audiovisual se dio después de los talleres de capacitación, desde allí los jóvenes vieron la necesidad de implementar un producto que visibilizara sus realidades, poco conocidas y mal interpretadas por agentes externos, y que permitiera la expresión de sus habilidades.

Finalmente se obtiene como resultado todo un proceso de producción, generación de lazos dentro de la comunidad, del auto reconocimiento de su entorno, su casa que es Bosconia y sus vidas, pero sobretodo de sus habilidades y destreza de talento en el momento de asumirse como artistas audiovisuales. Esta etapa permitió conocer sus formas de expresión, de acuerdo con sus historias de vida, unas que conmueven, otras que descomponen; promover vínculos de

participación activa con proyectos de tipo artístico y el intercambio de ideas entre la comunidad.

El video fue realizado con base en los aportes de los jóvenes, mediante el conocimiento transmitido mediante los talleres y las dinámicas grupales. Con sus ideas, lograron consolidar toda la gestión de pre y post producción.

Se crearon espacios de interacción con los jóvenes, mediante trabajos en grupo, socialización con los estudiantes, participación colectiva, se promovieron lazos de comunicación a partir de diferentes actividades y talleres de tipo educativos, durante el transcurso de los talleres nos expresaban sus ideales de lo que querían mostrar en la fundación, visibilizaban la realidad de sus vidas. Su gran interés y compromiso llevó a realizar con satisfacción un guion bien estructurado, se les facilitó el acceso a herramientas tecnológicas que juegan un papel muy importante en medio del trabajo, ya que en la fundación no habían tenido ningún acceso a los computadores y cámaras de video. Por su nivel socio-económico esta no contaba con los insumos tecnológicos, durante el proceso se fueron familiarizando con las inducciones que se les daban, para así brindarles buenos equipos poder realizar con calidad un producto audiovisual y áreas de gran interés donde se les permitió de manera autónoma expresarse por medio de un lente sus emociones y sentimientos.

En el momento de ejecutar la socialización se hizo registro fotográfico, se mostró el material visual a los estudiantes y docentes, con mucho interés y satisfacción manifestaron su felicidad, de manera emotiva los profesores generaron asombro al ver el producto, felicitaban a los jóvenes por el gran trabajo que habían realizado conjunto a los investigadores, al finalizar se les entregó copia en CD del video institucional el cual sirvió para difundirlo y formalizarlo como parte de la identidad corporativa Bosconiense, de esta manera resaltar el trabajo que hicieron los jóvenes que benefician a la fundación y promueven a la sociedad procesos de participación con los jóvenes.

El impacto que tuvieron los internos fue muy positivo, les gustó mucho ya que estaban acostumbrados a trabajar de manera muy vanguardista, la interacción con los medios tecnológicos les llamaban mucho la atención, el tener en sus manos un celular o una cámara era de gran satisfacción, poder grabar un video, tomar una fotografía eran novedosos para ellos, se expresaban de una manera muy emotiva diciéndonos “*bacano profe*”, la retroalimentación por parte de los investigadores a los jóvenes se hizo de manera participativa, sirvió para dar resultados muy positivos.

## 8. CONCLUSIONES

Inicialmente es grato para el grupo Investigativo reconocer que se cumplieron los objetivos planteados desde el inicio del proyecto, llevándose a cabo a partir del desarrollo de unas etapas que conllevaron a darle forma y congruencia a un producto audiovisual, realizado por una comunidad vulnerable pero con aptitudes de disposición y participación.

Se sensibilizó a la comunidad para la producción propia de un material audiovisual. Si bien es importante para ellos haber tenido la oportunidad de ingresar a un hogar de refugio como lo es Marcelino; también es evidente el fervor que siente por este espacio, de esta manera asumieron el rol de investigadores para crear un producto que en algunos minutos comunicara todo el amor que sienten por este lugar.

Se generaron lazos sociales dentro de la comunidad Bosconiense, lograron apropiarse de los encuentros y generar sincronía con otros internos con quienes no llegaban a interactuar por falta de procesos que promovieran la participación activa.

Se promovió la participación activa y participativa de la comunidad en sus procesos de re socialización. La Investigación Acción Participativa, aporta desde toda su dimensión a la integridad humana, en este caso las prácticas llevadas a cabo para los jóvenes permitieron visualizar la participación activa, mediante diversas técnicas. Todo esto conllevó a conocer lo que observamos como arte y cultura. En este sentido, infinitas prácticas realizadas anteriormente promueven la IAP como metodología de trabajo, pero lo que se buscó en este caso específico fue crear una fusión entre IAP, cultura, medios audiovisuales y educomunicación.

Haber interactuado con conceptos no unidos anteriormente y haber logrado el éxito del modelo planteado y creado por los investigadores -Jóvenes vulnerables- Educomunicación-IAP-Nuevas tecnologías- permitió a la vez innovar en cuanto a procesos con comunidades y logró el interés de la población y la motivación para la realización del proceso.

Se brindaron estrategias desde la comunicación social, principalmente el diálogo asertivo, clave utilizada para presentarles su problemática en buenos términos, de manera dinámica y a partir de la auto visibilizarían de sus realidades

El proceso que se llevó a cabo en la Fundación al servicio juvenil Marcelino Bosconia, permitió interactuar con jóvenes interesados en evolucionar y trascender, desarrollando procesos que los motiven al emprendimiento y fortalecimiento de sus conocimientos y actitudes.

Esta oportunidad, permitió implementar el trabajo de un área que no existe dentro de Bosconia. La experiencia permitió priorizar aspectos innovadores dentro de las dinámicas habituales a las que están acostumbrados.

La actividad barrial “Video Institucional Bosconia”, se trabajó con base a los intereses de los jóvenes, quienes dotados de creatividad y empeño, construyeron un trabajo de participación activa, donde los investigadores se apropian de sus capacidades para implementar un plan de trabajo utilizando las herramientas necesarias, por medio de las cuales los jóvenes pudieran no solo percibir unas temáticas abordadas, si no apropiarse de la situación.

La actividad barrial participativa, desarrollada con los jóvenes, sirvió para dar resultados positivos, como el generar asombro en los directivos de la Fundación, frente al trabajo realizado por los internos, lo que sirvió para representar el trabajo comunitario ante las otras sedes y a la misma vez fortalecer las relaciones con los superiores.

Para destacar la esencia del proyecto, el video institucional se formalizó como parte de la identidad corporativa Bosconiense, de manera que será un material activo al momento de representar la institución. Además de resaltar que los jóvenes hicieron este material, beneficia a la Fundación como ente que promueve procesos de participación con los internos y valorizan sus capacidades.

El plan de trabajo se implementó teniendo en cuenta el proceso previo de observación e interacción, a la vez las charlas llevadas a cabo con el equipo directivo y coordinador, que fueron de gran ayuda para contextualizar y focalizar el trabajo.

## 9. RECOMENDACIONES

La Fundación no ha creado un plan para promover la visibilización por parte de las otras sedes de sus internos. Hasta el momento los trabajos realizados por los jóvenes en forma de taller han sido bastantes, pero solo han quedado dentro del archivo de la Institución, más no como productos para evidenciar su talento y capacidad de trabajo.

Existe monotonía en los talleres que se les brindan a los jóvenes. En alguno de los encuentros, tuvieron la oportunidad de comentar que siempre se dan los mismos temas, además son contenidos rutinarios que les causan desinterés; por tanto, sería bueno implementar talleres que envuelvan nuevas áreas, teniendo en cuenta que son jóvenes atraídos por lo nuevo y lo tecnológico.

Es necesario que dentro de las líneas de trabajo con las que cuenta la Fundación se produzca la participación de los jóvenes y a la vez que este tipo de trabajos no queden aislados ni en el archivo de la institución si no que por el contrario se les dé continuidad.

Sin duda la vena artística y el amor por el arte con el que cuentan los jóvenes es suficiente para brindarles mayores espacios de participación desde las distintas áreas artísticas.

Aprovechar más los encuentros que tienen los jóvenes cuando se integran con las otras sedes, resultaría provechoso que no solo fuera un espacio recreativo si no de integración y de trabajo en equipo, donde basados en sus talentos y habilidades para la participación construyan temas de trabajo.

Crear convenios con entidades estatales y privadas que empleen a los internos una vez salen de Marcelino (18 años), de acuerdo con las áreas aprendidas en la Fundación.

Continuar apoyando procesos de este tipo, sería muy interesante que otros estudiantes de Comunicación Social o ciencias afines aporten a la generación de estos espacios de acción y participación.

Sería interesante que Marcelino Bosconia no se encargara solo de brindar una ayuda humana, sino también de crear acercamientos con y para los jóvenes, con el fortalecimiento de sus habilidades, dinámicas en grupo y enfocándolos hacia el campo laboral.



## 10.RECURSOS

### 10.1. RECURSOS MATERIALES

- Libros
- Entrevistas
- Videos
- Artículos
- Computadores
- Papelería
- Cámara fotográfica
- Micrófono
- Video beam

### 10.2. RECURSOS FINANCIEROS

Para el proyecto se utilizó los siguientes recursos financieros, todos financiados por el equipo investigador:

• Transporte	\$300.000
• Fotocopias e impresiones	\$100.000
• Alimentación	\$250.000
• Alquiler cámara	\$150.000
• Alquiler trípode	\$30.000
• Alquiler micrófono	\$30.000
• CD'S	\$20.000
• Otros	\$90.000

---

<b>Total:</b>	<b>\$970.000</b>
---------------	------------------

## CRONOGRAMA DE TRABAJO

**Cuadro 2. Cronograma de Trabajo**

MES	MES 1					MES 2					MES 3					MES 4					MES 5				
Búsqueda bibliográfica																									
Visita a la Fundación Marcelino Bosconia																									
Conocimiento de grupo																									
Diseño y propuesta del plan de trabajo																									
Presentación y elaboración del trabajo final																									

## BIBLIOGRAFIA

ALCOCER, Martha. Investigación Acción participativa. En, Técnicas de Investigación en sociedad, cultura y comunicación. Addison Wesley Longman. Primera Edición, 1998. Pág. 437

Alternativas tecnológicas para el Mejoramiento del Hábitat Popular e Inserción de la Tecnología en el Desarrollo Social Comunitario” es un proyecto desarrollado en la Universidad de Tucumán Chile, realizado con y para la comunidad Tucumanense, con el objetivo de crear convergencia entre el concepto hábitat-organización y aprendizaje [En línea][consultado junio de 2013]disponible en Internet: <http://revistainvi.uchile.cl/index.php/INVI/article/view/321>

BARRANQUERO, Alejandro. Texto Concepto, Instrumentos y desafíos de la educomunicación para el cambio social. Investigaciones *Research*. En Revista Científica de Comunicación y Educación.No, 29 de 2007**sta Científica**

CHAUPART, Jean Michel. “nuevas tecnologías aplicadas a la educación superior”. Pág 45.

Clarín.Com. Para el creador de Twitter, "la gente transformó la red con el uso".[en línea][consultado 10 de abril de 2014]Disponible en internet:<http://edant.clarin.com/diario/2009/07/06/sociedad/s-01953437.htm>

CLAVIJO, Jhon Anderson. LA EDUCOMUNICACIÓN EN LA LOCALIDAD DE PEREIRA.[ en línea][consultado 15 de abril de 2014]disponible en internet:

DE OLIVEIRA SOARES, Ismar. Caminos de la educomunicación, utopías, confrontaciones

Después de una serie de talleres de fotografía, programados por la Alianza Francesa de Cali entre 1998 y el año 2001, un grupo de estudiantes de la

Universidad del Valle y varios fotógrafos profesionales de la ciudad de Cali, tratan de continuar explorando las inquietudes surgidas durante estos talleres y para ellos organizan el club de Fotografía “Ojo Rojo”. [en línea][consultado abril 14 2014]Disponible en internet: <http://silove.univalle.edu.co/ojorojo.html>

FUMERO, Antonio, ROCA, Genis. Redes Web 2.Introducción, Fundación Orange.2007 pág. 10.

GALL, Emmanuel, texto Practicas educomunicativas: miradas sobre lo inacabado” de 2005.

KAPLÚN, Gabriel. Caminos de la educomunicación: utopías, confrontaciones, reconocimientos.2009

LEAL, Diego. Documento de Investigación: Conectivismo, una teoría del aprendizaje, para la era digital.2010

LEAL, FOSECA, DIEGO, web social, Pensar en Redes Sociales. Pág. 44

OLIVEIRA, Ismar. Texto Caminos de la educomunicación: utopías, confrontaciones,

PARK ,Peter. Qué es la Investigación-acción participativa perspectivas teóricas y metodológica

Prólogo del Libro “Silo-ve, un niño Imágenes de una cotidianidad “Fotos del laberinto [ en línea][consultado 14 de abril de 2014]disponible en internet: <http://silove.univalle.edu.co/documentos/dellaberinto.pdf>

RAIMONDO ANSELMINO. Natalia La prensa Online y su público. Un estudio de los espacios de intervención y participación del lector en Clarín y la nación. Universidad Abierta Iberoamericana, Colección de investigación. Buenos Aires: 2012

SALAZAR, Maria Cristina. La investigación Acción Participativa. Inicios y desarrollos. Universidad Nacional de Colombia , Santafe de Bogotá; 1992. Página 11.

TABOSA, Socorro. Texto Educomunicación – Un nuevo campo. Documento en Pdf Pág. 2

## **ANEXOS**

### **Anexo A. Bitácoras**

#### **Bitácora 1**

**Fecha: Lunes 5 de Agosto del 2013**

**Hora: 2:00 p.m. – 6:00 p.m.**

**Sitio: Fundación Marcelino Sede Bosconia**

**Tema: Observación y análisis. Presentación del grupo de investigación con directivos. Plática sobre los talleres con directivos.**

Llegamos a la Fundación ubicada en el barrio Las delicias en la ciudad de Cali, nos está esperando Gabriela Medina, una de las trabajadoras sociales de la Fundación y quien nos acompañará durante el proceso. Gabriela siempre ha estado muy dispuesta con nosotros.

Una vez llegamos los chicos analizan detenidamente quienes somos, no son disimulados ni se percatan por darse cuenta que sus miradas fijas son evidentes hacia nosotros.

Gabriela nos lleva al segundo piso, donde está ubicada la sala de profesores y directivos de la Fundación, allí nos está esperando el Sr. Héctor, coordinador de la Institución. Dialogamos durante un largo rato, con el Sr. Héctor y con Gabriela, les indicamos en qué consistiría nuestro paso por Bosconia y lo que queríamos realizar, es en este momento donde nos dicen cuáles son los chicos que más se adaptarían a los talleres, pero que de igual forma si quieren participar otros, no deberíamos tener inconveniente alguno.

De ahí nos llevaron a conocer cada una de las instalaciones de Bosconia, en ese momento, a eso de las 3:00 p.m. los jóvenes se encontraban jugando fútbol, como suelen hacerlo todas las tardes en sus jornadas de tiempo libre, por estos días estaban de vacaciones. Otros están en los pasillos jugando a la lleva o al escondite y algún grupo de tres jóvenes siempre quiere llamar la atención, al parecer son homosexuales por su forma de vestir y caminar.

Conversamos con uno de los docentes, el encargado del área de metalistería, le hicimos algunas preguntas y después nos indica que le parecería oportuno que los jóvenes practicasen actividades culturales, porque realmente veía la necesidad, que les permitieran el desarrollo de sus habilidades culturales y expresivas.

Luego de casi tres horas de charla y finalizando con el personal docente y directivo de Bosconia, ya la mayoría de nuestras preguntas quedaron resueltas. De manera que nos fuimos sabiendo que eran chicos muy activos, algunos hiperactivos y que manejaban herramientas como internet muy ágilmente.

## **Bitácora 2**

**Fecha: Martes 6 de Agosto del 2013**

**Hora: 2:00 p.m. – 6:00 p.m.**

**Sitio: Fundación Marcelino Bosconia**

**Tema: Reunión con jóvenes. Introducción a los talleres.**

Es el segundo día que asistimos a la Fundación Marcelino Bosconia, es la segunda vez que nos observan llegar los jóvenes y aunque siguen reparándonos con detenimiento, algunos ya nos saludan haciendo señas con la mano y sonriendo, nos encontramos con Gabriela y nos indica que ya estamos listos para reunirnos en el comedor de la Fundación con los 20 chicos.

Una vez nos reunimos en el espacio asignado, nos damos cuenta que son muy observadores y curiosos, no hubo necesidad de romper el hielo porque antes de empezar a hablar, ya nos estaban haciendo preguntas “*¿Ustedes son profesores? ¿Cuánto tiempo se van a quedar? ¿De dónde vienen?*”.

Nos presentamos como tres estudiantes de Comunicación Social – Periodismo de la Universidad Autónoma de Occidente, entre risas y murmullos se logra captar su atención y se les comenta el propósito del proyecto, más no el área en la que se desea trabajar. Se les explica que ellos escogerán el área y que para esto deberán llenar unas encuestas para que sean entregadas unos minutos después.

Algunos se ven inquietos al momento de responder las preguntas planteadas en los formatos, otros se miran entre ellos como queriendo conocer su respuesta antes de responder. Finalmente nos entregan los formularios y nos damos cuenta que de las tres áreas planteadas, escogen “Lo audiovisual y la tecnología”, con el objetivo de crear un video institucional por ellos mismos y como recuerdo perpetuo.

“*Uy que chimba*” era una de las frases más nombradas por los jóvenes, nos llamaban “*profe*” a los tres y se les veía totalmente entusiasmados. Algunos se rascan la cabeza, se miran entre sí y ríen, otros se rozan, sentados y miran a los investigadores con risa y concentración.

Finalmente se les indica que levanten la mano aquellos jóvenes que no desean participar del proyecto, seis de ellos levantan la mano y salen del comedor agradeciendo pero insinuando que no les interesa.

Ya con los 14 jóvenes que serán parte del proyecto, les reiteramos en lo que van a consistir los talleres, ellos se ven muy alegres, nos dicen que si nosotros somos muy bravos, porque en el colegio a veces tienen “*profes*” que son muy fuertes y rudos.

Momentos después nos sentamos con ellos, tomamos un espacio para indagar, para que se presenten y nos comenten sobre sus vidas, sus expectativas y logros hasta el momento, todos sin querer nos dicen el porqué de su presencia en Bosconia, la mayoría coincidían en que vienen de municipios de Cauca y Valle, la mayoría por problemas de pobreza extrema, desnutrición y en pocos casos abandono de sus padres.



### **Bitácora 3**

**Fecha: Lunes 12 de Agosto del 2013**

**Hora: 2:00 p.m. – 6:00 p.m.**

**Sitio: Fundación Marcelino Bosconia**

**Tema: Historia del audiovisual. Géneros. Visualización videos institucionales.**

Lunes, es la tercer visita a Marcelino y los jóvenes se sienten muy complacidos con nuestra presencia, ya están por fuera de la biblioteca esperando a que iniciemos con el primer día de taller, ese día se les mostrarían los temas a tratar por medio de diapositivas en *Power Point*, así mismo en relación se les iban dando ejemplos en *Youtube* para que la información fuera más receptiva y se fueran familiarizando con el ámbito digital.

Ellos se ven sorprendidos y dicen que nunca habían recibido clases por medio de diapositivas y que todo se los enseñan en un tablero o con el parlamento mismo del docente. Sorprendidamente se logra captar la atención de todos los jóvenes durante este espacio.

En lo corrido de la clase, ya han hecho aportes y preguntas, Álvaro Obregón es uno de los mayores del grupo, siempre se le observa serio a diferencia de muchos y atento, su seriedad impacta e indudablemente marca la diferencia. Algunos llevaron cuaderno y lápiz para tomar apuntes, otros decían que tan solo con prestar atención iban a captar el mensaje del taller.

Cuando llegamos a la temática “Géneros”, muchos quisieron opinar, se les mostraban ejemplos de películas que representaban cada género y otros hacían aportes de películas que sabían que pertenecían a determinado género. Al final de la clase, se les consultó si tuvieron alguna duda o inquietud pero todos fueron muy sensatos en que les gustó mucho y pidieron que les dejáramos ver más videos de los géneros en youtube.

Se notaban encantados, viendo videos de las películas que se reflejaban por medio del video beam, les atraían mucho las de acción, suspenso y ciencia ficción.

Algunos se arrodillaban en sus asientos y miraban fijamente en detalle cada escena reproducida.

Al final de la clase todos se ven muy animados y al salir del salón empiezan a bailar “Salsa choke”, para mostrarnos sus habilidades en el baile, nos despedimos y quedamos en vernos al día siguiente muy puntuales.

### **Bitácora 5**

**Fecha: Martes Agosto 13 del 2013**

**Hora: 2:00 p.m. – 6:00 p.m.**

**Sitio: Fundación Marcelino Bosconia**

**Tema: El guión. Qué es la producción de un producto audiovisual. Costos.**

Hoy llegamos a Bosconia y nos encontramos con que todos los jóvenes nos están esperando afuera de la biblioteca, cada uno con su mejor disposición. El día de hoy la temática será un poco más compleja, por lo cual se requiere de más trabajo por parte de los investigadores para obtener su atención, no sería difícil hacerlo, pues con el solo hecho de abrir un computador e ingresar a un navegador ya se obtiene toda su captación.

Al concurrir la clase, van surgiendo preguntas sobre la temática, se observan muy concentrados, todos siempre hablan sobre lo que quieren que sea su video institucional, lo tienen muy claro y saben lo que quiere que aparezca en el mismo, algunos llegan a ser muy soñadores, quieren que el video se asimile a una película de acción que se les mostró en el taller # 3, especialmente a las de acción. Es allí cuando se da la oportunidad de llegar al tema de los costos, son totalmente ingenuos en el tema, pues no reconocen que cada escena y producción audiovisual requiere de dinero, algunos preguntan si para el video tienen que poner dinero, y todos miran con cara de preocupación.

Se les explica que en el caso nuestro debíamos alquilar cámaras, pagar por transporte, pagar refrigerios y se hizo el ejercicio de manera general aplicando la realización de nuestro video en concreto.

Para trabajar lo desarrollado en medio del taller se les hace una prueba maestra de cómo realizar un guión, entonces abrimos el computador y empezamos a realizar un guión todos en grupo.

No obstante a esto, iniciamos explicándoles lo que significa un *Broadstorming* lluvia de ideas, donde deben concluir y hacer aportes de qué es lo que quieren. Algunos siguen soñando diciendo que quisieran un video como la película “Rápido y Furioso”, otros quisieran una similar a “Batman”, pero Álvaro Obregón, el capitán y joven serio del equipo, siempre los hace caer en razón y les dice que es un video institucional, automáticamente sus rostros vuelven a la normalidad, esto provoca risas entre todos, incluso entre los investigadores. Llegamos a la conclusión de que quieren algo que muestre la metamorfosis por la que deben pasar al momento de ingresar a Marcelino, cuando viven en las calles, rebuscan en la basura por alimentos, piden limosna, ven jugar y reír a niños en condiciones buenas de salud y bienestar. Esta escena causa tristeza en medio de los investigadores, pues en medio de su ingenuidad muestran la realidad de sus vidas y por lo mucho que han tenido que pasar. Momentos previos al final de la clase, llegamos a la conclusión de que el video se realizará tal cual y como ellos los desean, pero que debían seguir pensando en más ideas, pues al día siguiente realizaríamos el guión.

Se termina la clase una vez más. Ya todos van adquiriendo un ritmo de cotidianidad. Además a las 6 de la tarde en punto están afanosos por irse, pues a esa hora les sirven la comida y de ahí deben irse a dormir.

#### **Bitácora 6**

**Fecha: Miércoles Agosto 14 del 2013**

**Hora: 2:00 p.m. – 6:00 p.m.**

**Sitio: Fundación Marcelino Bosconia**

**Tema: Historia de la cámara y la fotografía. Manejo de la cámara y la fotografía.**

Es el sexto día que ingresamos a Marcelino, cada vez los jóvenes van entrando más en confianza con nosotros, nos dicen profe una y otra vez. En especial hay un estudiante que nos pide siempre el celular para ingresar en la red social Facebook y chatear con su novia, se lo prestamos antes de iniciar la clase y después, pero es complicado obtener su atención en algunos momentos pues solo nos mira el

celular y en algunos momentos nos hace señas para que se lo pasemos, pero sabemos que causaría su desatención y hacemos caso omiso a sus gestos. Ese día llevamos una cámara de video marca canon de última tecnología, y debemos enseñarles a manejarla, todos están ansiosos por coger el aparato, les encanta todo lo relacionado con máquinas tecnológicas por lo cual iniciamos con este tema del taller del día.

Todos se hacen alrededor de Felipe, el investigador que tiene más habilidad con el manejo de estos aparatos, él les va indicando de donde se prende y se apaga, donde está ubicado el lente, el obturador, de donde se enfoca, como se mide el diafragma y la iluminación. Se observan todos fascinados, entonces se turnan de uno en uno para ir tocándola, y aplicando los temas enseñados durante la clase. Toman fotografías, no solo a ellos si no a el resto de sus compañeros de la Fundación, les muestran a sus otros compañeros lo que están haciendo, parecen lucidos pues cuando llegan otros a querer ver lo que hacen, les dan la espalda y siguen tomando más fotos a los otros espacios de la Fundación.

Pasa una hora y debemos decirles que ingresen nuevamente a la Biblioteca, pues debemos realizar el guión técnico de grabación; como lo íbamos a realizar entre todos, conectamos el computador al video beam para proyectar su imagen y Álvaro se encargó de ir escribiendo las escenas, los tiempos, los sonidos, en este momento nos dimos cuenta que habían captado todos los temas anteriores. Los jóvenes bosconienses son amantes a la música rap y salsa choke, les encanta bailar, por eso todos quisieran de fondo del video, música de este tipo. Este día se les deja la primer tarea: ir finalizando el guión, además la clase siguiente irá dirigida solo a eso.

**Bitácora: 7**

**Fecha: Jueves, Agosto 15 del 2013**

**Hora: 2:00 p.m. – 6:00 p.m.**

**Sitio: Fundación Marcelino Bosconia**

**Tema: Continuación, construcción del Guion técnico de grabación**

Continuamos con la construcción del guión técnico, iniciamos el taller con la participación de los jóvenes, donde se les mostraron ejemplos de guiones utilizados para el cine, se les explico por medio de diapositivas y ejemplos en youtube lo que se debe tener en cuenta; las locaciones, los autores, la utilería, la

música, se debe tener especificaciones técnicas que guíen al camarógrafo y al editor como: escenas, planos, descripción, audio y duración.

Se partió de las tareas asignadas por los internos en cuanto a las actividades que realizan en la fundación para así determinar las escenas que se van a mostrar, a cada uno de los jóvenes se les asignó investigar en qué consistía cada taller y deporte, el nombre del profesor, las actividades, hora y día en que se llevaban a cabo, hubo mucha participación, cumplimiento en el momento de entregar sus tareas, la mayoría de los estudiantes estaban muy entregados e interesados en compartir la información para así dar cuenta a los “profes” de todas las actividades que realizan los internos, otros se les había olvidado su tarea por quedarse jugando o llevaban la información incompleta.

Se observó mucho trabajo en equipo, realizaban sus tareas en conjunto se preguntaban unos a otros, durante el transcurso de la jornada hubo mucha interacción, en la construcción del guion todos estaban atentos y apuntaban en sus cuadernos, hojas, les gustaba la manera como se estaba construyendo el guion, aportaban ideas muy valiosas, cada uno asumía su rol atento y con mucha disposición a lo que les dijeran sus “profes”, participaban y cada uno de ellos con ansias querían saber que se iba a mostrar en cada una de las escenas, en conjunto tomábamos decisiones de la manera cómo iba a quedar el guion y quienes eran las personas idóneas para desempeñar los roles, se observa en la mayoría siempre dispuestos, atentos, con mucha disposición para realizar las diferentes actividades

### **Bitácora 8**

**Fecha: Viernes, Agosto 16 del 2013**

**Hora: 2:00 p.m. – 6:00 p.m.**

**Sitio: Fundación Marcelino Bosconia**

**Tema: Planimetría. Uso de la iluminación en un producto audiovisual.**

Es el octavo día con los jóvenes, en este encuentro se continuó con la realización del guión, es un tema extenso que quizás aburre un poco a los estudiantes, por lo

cual les llevamos un refrigerio. Este espacio nos permitió además tener una idea más clara del interés tan grande que tenían los jóvenes por el tema.

Se les explico por medio de ejemplos en youtube , la importancia de la iluminación para un producto audiovisual, se les dieron pautas básicas para tener en cuenta, se distinguen muchos tipos de luz suave, dura, fría, cálida, natural, artificial, la mejor forma de distinguir una buena producción audiovisual de una mala, es fijarse en la iluminación, es fundamental a la hora de que la imagen y el aspecto visual de las grabaciones sea excelente, el poder transmitir sensaciones es fundamental contando con una iluminación potente y bien trabajada.

Se colocó en práctica lo explicado, como ejemplo tuvimos un estudiante voluntario que se expuso frente a una lámpara y cada uno de los jóvenes práctico lo visto en los video, situaba la luz y la exponía de acuerdo a los planos, nos encontramos con luz suave, dura, sombras dependiendo de lo que se quiere transmitir, utilizando distintos elementos.

Se observó en los jóvenes actitud, disposición y mucho trabajo en equipo, cada día más empapados e interesados en aprender y en colocar en práctica todos los conocimientos aprendidos.

**Bitácora: 9**

**Fecha: Viernes, Agosto 17 del 2013**

**Hora: 2:00 p.m. – 6:00 p.m.**

**Sitio: Fundación Marcelino Bosconia**

**Tema: Taller Práctica con la cámara de planos.**

Iniciamos la jornada con los jóvenes en mesa redonda, se les explica lo que se va a realizar el día de hoy, en el salón donde nos ubicamos contamos con un video beam, un portátil y la participación de 14 estudiantes, entramos en contexto explicándoles por medio de diapositivas los diferentes planos que encontramos para realizar un producto audiovisual, así mismo en relación se les iba mostrando ejemplos en youtube, se les explico los elementos formales del lenguaje

audiovisual, el por qué es importante tener en cuenta los ángulos y planos en el momento de tomar una fotografía o de hacer un video.

Colocaron en práctica lo explicado, por medio de una cámara fotográfica los jóvenes realizaron tomas teniendo en cuenta cada plano, expresaron por medio de un lente sensaciones y emociones, que no pensaban encontrar a los alrededores de su fundación, se observaban muy contentos, participativos, con mucha disposición, captaban muy bien los mensajes, la mayoría se destacan por su inmensa creatividad, hubo trabajo en equipo, se prestaban la cámara para que la manejaran y practicasen.

Al finalizar la clase nos volvemos a encontrar en el salón y hacemos una retroalimentación de lo practicado, se ven muy contentos y ansiosos de ver sus fotografías tomadas por ellos mismos, se les proyecta cada una de ellas, se observa que expresan levantando la mano ¡esa es la mía!, ¡yo tome esa! y se sienten orgullosos y con mucha satisfacción. Para que la información fuera más receptiva se les iba mostrando los planos que habían captado plano general, plano corto, primer plano y los ángulos en picado, contra picado, frontal, normal y así mismo se les corregía si estaba bien o no para mejorarlo en el transcurso de los talleres, y así mismo se fueron familiarizando con el ámbito digital, nos expresaban con alegría que el haber tomado las fotos con autonomía, se habían sentido libre de congelar un momento que ellos quisieran, de esta manera termina esta sesión.

#### **Bitácora 10**

**Fecha: Lunes, Agosto 19 del 2013**

**Hora: 2:00 p.m. – 6:00 p.m.**

**Sitio: Fundación Marcelino Bosconia**

**Tema: Principios generales de sonido para audiovisual. Manejo de micrófonos. Manejo de programas de edición.**

Llegamos a la fundación y encontramos a los jóvenes en los pasillos de los salones, esperándonos para iniciar la clase, unos son muy cariñosos, nos reciben con beso en la mejilla y un saludo muy emotivo, otros solo saludan y se acomodan en sus respectivos asientos para tomar la clase del día, al iniciar la jornada nos

preguntan con ansias que vamos a hacer hoy, se observa que la mayoría son jóvenes muy receptivos, juiciosos e interesados, llevan consigo donde apuntar ya sea un cuaderno o una hoja eso nos demuestra atención e interés , damos inicio contextualizándolos con los principios generales de sonido, para lo audiovisual se utilizan para transmitir ideas o sensaciones, simulando al emisor la realidad a partir de elementos de imagen y sonido.

El manejo de los micrófonos es importante que los jóvenes tengan claro que en el momento de grabar un audiovisual se necesitan de varios, sin el audio no se puede tener cautivo al público, ver una imagen sin sonido hace que las personas se distraigan, mientras que con el sonido podemos generar tensiones, emociones y le estamos contando realmente la historia a la persona, todas estas recomendaciones se les dieron a los jóvenes por medio de ejemplo en youtube para que lo tuvieran en cuenta, logramos hacer un experimento con ellos colocándoles un video sin audio y fue nulo se desconcentraron muy fácilmente, se aburrieron, se escuchaban voces murmurando, logramos captar su atención de nuevo con videos que ellos pedían.

En cuanto al manejo de programas de edición se les dio unas pautas básicas del manejo del programa premier, para que el día de la edición interactúe, tengan conocimiento previo y apliquen lo aprendido referente a todos los pasos que se deben seguir.

#### **Bitácora 11**

**Fecha: Martes, Agosto 20 del 2013**

**Hora: 2:00 p.m. – 6:00 p.m.**

**Sitio: Fundación Marcelino Bosconia**

**Tema: Entrevistas al grupo**

En el transcurso de los días en la fundación, se logra identificar los estudiantes que han tenido mayor participación, actitud y disposición para ejercer sus roles, que han logrado llevar una responsabilidad de cumplir con sus tareas asignadas, se les ve la motivación y entusiasmo a la hora de realizar sus actividades.



Contamos con la participación de dos estudiantes que han sobresalido en este proceso y que no les dio pena expresarse frente a la cámara, nos interesa saber el grado de interés y sus expectativas, de ahí surgieron varias preguntas frente a lo que pensaban del taller, el primero fue el estudiante Álvaro obregón quien estuvo a cargo de la dirección, siempre se mostró como un joven muy piloso, respetuoso, serio, captaba muy bien los mensajes, inteligente, asumió su rol de director con mucha responsabilidad, cuando lo entrevistamos se veía muy seguro y en su rostro tenía una sonrisa nerviosa, se le pregunto cuáles fueron las expectativas con el taller? Responde con precisión, *“mostrarle a las personas que nosotros los chicos de bosconia Marcelino no somos lo que ellos piensan y que tenemos cosas buenas aquí en la fundación, que somos muy inteligentes y tenemos mucho que mostrar”*. Se le pregunto cómo le parecía el equipo de trabajo tanto profesores como compañeros? Respondió *“me parece muy bien, los roles que le han asignado a mis compañeros ellos pueden ejercerlo muy bien y tenemos el apoyo de ustedes que son un buen equipo, siempre son muy claros en el momento de explicar y de responder, esperemos que todo salga bien en esta producción”*.

El segundo entrevistado es Estiwar paredes un joven alegre, juicioso lo tildaban sus compañeros por ser el nerd de la fundación, con actitud, Inteligente y siempre con mucha disposición, se le pregunto cuál fue la experiencia con el taller y que te gusto? Responde con una gran sonrisa en su rostro *“fue una experiencia chevre en donde conocí unos profesores que se portaron muy bien con nosotros, nos aportaron muchas cosas positivas, sus conocimientos, cuáles son tus expectativas, que piensas que va a decir la gente cuando vea el producto audiovisual? Responde con mucho entusiasmo, “si sale todo bien como me lo imagino y como creo que lo vamos hacer ¡ufff!...¡full! ya veo el equipo bien formado fuerte, cada uno de nosotros quedo muy contento con su papel que se le asigno, y si alguien le gusta algo, le sabe”*. De esta manera respondieron los jóvenes a las preguntas formuladas, de esta manera terminamos esta sesión.

**Bitácora 12****Fecha: Martes, Agosto 20 del 2013****Hora: 2:00 p.m. – 6:00 p.m.****Sitio: Fundación Marcelino Bosconia****Tema: Primer día de grabación con el grupo de jóvenes.**

Se inicia el primer día de grabación a las 5:20 a.m. hora en la que los internos se levantan para iniciar su día a día, se inicia con la dramatización del estudiante Estiwar Paredes, realizando diferentes situaciones, de acuerdo a lo establecido en el guión. Tomamos la primera escena, consistía en grabarlo mientras se levantaba para ir al colegio, se observa muy activo y pasivo frente a lo que le indicaban los investigadores y sus compañeros y el director, Álvaro Obregón.

Es una mañana muy fría en la que los jóvenes detrás de las cámaras lo único que hacen es mirar y con ansias esperar a que les toque el turno sin importarles el frío que está haciendo. Todos pasan por la cámara y graban las escenas. Se les observa un cambio radical en el momento de coger la cámara, comparando con el primer momento en que la tuvieron en sus manos.

El actor simula diferentes situaciones como: formación estudiantil en la cancha central de Marcelino, tomando el desayuno en el comedor. Nos dirigimos entonces al comedor comunitario, desde donde realizamos diferentes planos, una de las escenas se refleja al joven comiendo alimentos que ellos mismos preparan en las clases de panadería, como el pandebono, buñuelos y pan.

A lo largo del día se toman escenas organizando su ropa, su cama, haciendo el aseo correspondiente a las instalaciones, siempre con su gran sonrisa que lo caracteriza, continuando con el orden de las escenas se baña y se viste para ir al colegio, se hacen tomas saliendo de la Fundación para irse a estudiar. Mientras tanto, percibimos la felicidad de Cristian David, el estudiante encargado de la cámara, de tomar los planos y hacer los movimientos correspondientes.

Una vez que llegamos al colegio, se hacen tomas entrando, Estiwar con su grata sonrisa saluda al portero y a sus compañeros, se siente orgulloso de que conozcamos el lugar donde ha aprendido y evolucionado como ser aprendiz, se relaciona con diferentes personas, es un ser muy sociable con todos sus compañeros, él les indica lo que estamos realizando y advierte a sus compañeros

para que guarden la compostura. Momentos después llega su profesor de inglés y finalmente podemos hacer las tomas, pues la clase ha iniciado. Aprovechamos que están todos los alumnos en sus asientos correspondientes. Al finalizar nos dirigimos nuevamente a la Fundación.

Cuando estamos de vuelta a Bosconia revisamos el material junto a los jóvenes, todos sienten gran satisfacción de ver el trabajo realizado, aunque sus rostros se ven cansados, pero siempre con una sonrisa lo disimulan todo, otros niños de edades menores a los 10 años se acercan para observar las escenas. También piden que se les tomen fotos a sus rostros o con sus compañeros, este trabajo lo realizan los mismos internos.

Se termina el día con un gran almuerzo de agradecimiento por parte de los profesores de la Fundación, quienes se sienten orgullosos por todo el empeño que los jóvenes le han puesto al proceso, y así finalizamos esta jornada llena de experiencias.

### **Bitácora 13**

**Fecha: Jueves, Agosto 22 del 2013**

**Hora: 8:00 a.m. - 12:00 p.m. de 2:00 p.m. – 6:00 p.m.**

**Sitio: Fundación Marcelino Bosconia**

**Tema: Edición y Resultado del producto audiovisual en compañía de los jóvenes.**

En el momento de realizar la edición del video, se cuenta con la participación de los jóvenes para que conozcan el proceso a la hora de editar y decidir que mostrar y que no. Se hizo en una de las instalaciones de la Fundación Bosconia, en la sala de reuniones donde se contó con un dispositivo digital portátil del “profe” Felipe y un programa llamado premier el cual nos ayudó en el momento de explicarle a los jóvenes el paso a paso, ya que es fácil de manejar, editar cortar, pegar escena, efectos especiales y añadir sonido ambiente son unos de los pasos para llevar acabo la edición.

En el instante en el cual Felipe “el profe” como le dicen los jóvenes explica el manejo del programa, se observa en ellos un gran interés, se encuentran muy perceptivos preguntando cómo se maneja, se veían muy activos, después de la explicación querían colocar en práctica lo que habían aprendido.

Álvaro Obregón el estudiante que estuvo a cargo de la dirección fue el que más capto los mensajes, estuvo siempre pendiente de que todo saliera bien, daba opiniones muy valiosas en cuanto a las escenas que debían quedar, se le observaba liderazgo en el momento de dirigirse a sus compañeros, siempre tuvo disposición en el momento que empezó a desempeñar su rol como director.

En el transcurso del día los jóvenes practicaron lo enseñado por Felipe y estuvieron presentes en la finalización del producto audiovisual, se veían muy a la expectativa, hubo un momento en el que se les mostro la parte editada, se sentían muy orgullosos de haber manejado un programa donde se hace un proceso de montaje donde se decide que se muestra y que no. Se tuvo la fortuna de contar con un grupo de jóvenes muy pilosos con muchas ganas de salir adelante y aprender cada día.

Al finalizar el día de edición los jóvenes se mostraron muy contentos, nos pedían el archivo del video para tenerlos ellos en sus celulares, computadores, para así mostrárselos a sus compañeritos del video que habían hecho, hablaban entre ellos nos expresaban con alegría diciendo “Bacano” profe como quedo y de esta manera termina esta sesión.

## **Anexo B. Fotografías**

### **Día de Taller # 1**



**Jóvenes después de taller, se reúnen a bailar Salsa y Rap**

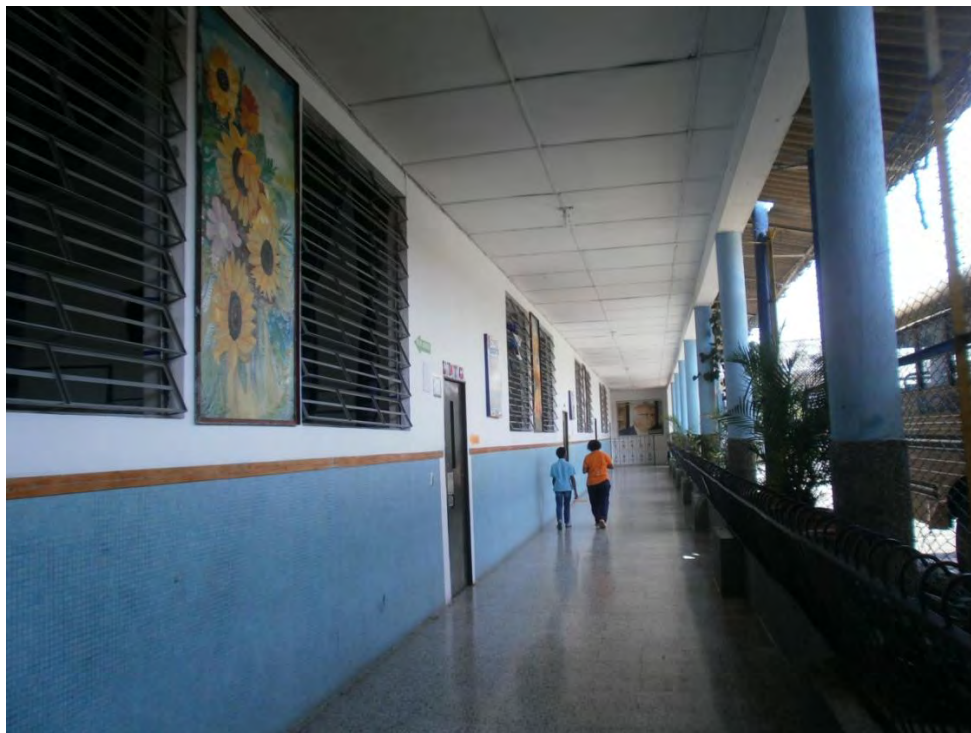


**Día de Taller # 3**





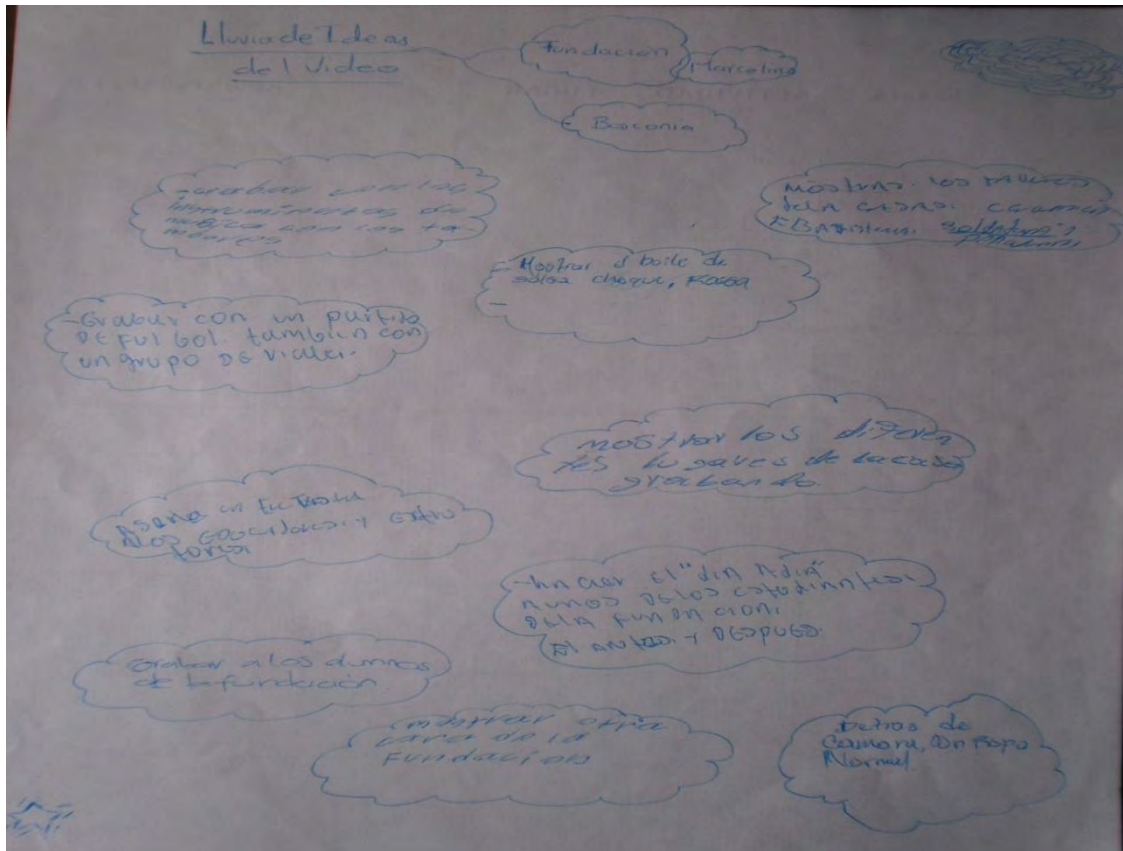
**Jóvenes tomando fotos con la cámara**



**Algunos niños queriendo manejar la cámara**



## Lluvia de ideas



## El guion

	FECHA	ACTIVIDAD	LUGAR	HORARIO	RESPONSABLE
TECNOLOGIA	9 DE JUNIO DEL 2013	ENTREVISTA DEL PUEBLO	PUERTO VIEJO	6:00 AM	JOSE LUIS
Sociologia	9 DE JUNIO DEL 2013	ENTREVISTA DEL PUEBLO	PUERTO VIEJO	6:00 AM	JOSE LUIS
TECNOLOGIA	9 DE JUNIO DEL 2013	ENTREVISTA DEL PUEBLO	PUERTO VIEJO	6:00 AM	JOSE LUIS
TECNOLOGIA	9 DE JUNIO DEL 2013	ENTREVISTA DEL PUEBLO	PUERTO VIEJO	6:00 AM	JOSE LUIS
TECNOLOGIA	9 DE JUNIO DEL 2013	ENTREVISTA DEL PUEBLO	PUERTO VIEJO	6:00 AM	JOSE LUIS
TECNOLOGIA	9 DE JUNIO DEL 2013	ENTREVISTA DEL PUEBLO	PUERTO VIEJO	6:00 AM	JOSE LUIS
TECNOLOGIA	9 DE JUNIO DEL 2013	ENTREVISTA DEL PUEBLO	PUERTO VIEJO	6:00 AM	JOSE LUIS
TECNOLOGIA	9 DE JUNIO DEL 2013	ENTREVISTA DEL PUEBLO	PUERTO VIEJO	6:00 AM	JOSE LUIS
TECNOLOGIA	9 DE JUNIO DEL 2013	ENTREVISTA DEL PUEBLO	PUERTO VIEJO	6:00 AM	JOSE LUIS
TECNOLOGIA	9 DE JUNIO DEL 2013	ENTREVISTA DEL PUEBLO	PUERTO VIEJO	6:00 AM	JOSE LUIS

## Asignación de roles

<b>Dirección:</b>
Alvaro Obregón
<b>Productor:</b>
Camilo Gonzalez
Asistente de Producción: Jean Carlos Guasa
<b>Cámara:</b>
Cristian David Palacio
Oscar Iván Chacón
<b>Presentador:</b>
Fabio Andrés Palacio
<b>Investigador:</b>
Luis Eduardo Alomia
Junior Yohao
Jhon Edgar
<b>Voz en off:</b>
Estiwar Paredes
<b>Sonido:</b>
Cristian Sinisterra
Luis Eduardo Palacio
<b>Baile:</b>
Luis Carlos Cuero Bravo
<b>Arte:</b>
Daniel Carabali



## Día de taller # 6



## Día de grabación #1



